ゼルダの伝説
ムジュラの仮面3D
タルミナ大全
THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK 3D

ニンドリ団員手帳

最初の知識の章

- あと60ページ -

この世界についての予備知識

タルミナの伝承と文化

リンクがやってきた世界「ハイラル」とは異なる文化を持ち、「お面」が特別な意味をもつタルミナ。その起源について記された文献を見てみよう。また、この世界で使われている文字や、中心の町クロックタウンと4つの地方について解説。より深く知っていこう。

⬅「時のカーニバル」のときだけ解放される、クロックタウン中央の時計塔。観光名物になっているお祭りであるが、古からのしきたりでもある

伝承を綴った物語とお面の文化

※じけん「カーニバルの歴史」「タルミナの伝承」(P52)より

「ときのカーニバル」

毎年　太陽と月が
同じ　カサに入る　和の季節

おおいなる　自然を　うやまい
たゆみない　時を　とうとび
その年の　ほうじょうをねがって

ときのカーニバル　は
四界の民の手によって　ひらかれる。

そのむかし　四界の神である
巨人の顔を　かたどった面を
祭で　かぶったことから

ときのカーニバルでは
おのおの手作りの　「お面」を
持ちよる習わしに　なっている。

カーニバルの日に　結ばれた男女は
そのあかしを　お面で奉納するのが
最良の吉と　されている。

カーニバルの　シンボルである
時計塔では　前夜に屋上を開き
祭壇をしつらえ

いにしえの　習わしに　したがい
いのりの歌を　うたって
神を呼ぶ儀式が　おこなわれる。

ときのカーニバルは
四界の収穫の　願いを
神に　いのる祭なのである!

[解説]

タルミナの一大イベントである「時のカーニバル」について描かれた物語。その意味を学ぶことができるお話だ。

「神」については、「4にんのきょじん」のお話として文献が残されている。

巨人の顔をかたどっているのか、お面が、民家などに飾られていることが多い。

カーニバルの日に、夫婦となる男女が捧げると良いと言われている、「太陽のお面」と「月のお面」。

「4にんのきょじん」

民が　今のように　四界にわかれず
ともに暮らしていた　むかしの話。

そのころは　4人の巨人たちも
民とともに　暮らしていた。

ある　収穫をいわう　祭の日
巨人たちは　民に言った。

われらは　眠りながら
みなを　守ることにした。

東に百歩　西に百歩
北に百歩　南に百歩。

ことあれば　大きな声で呼べ。

たとえ　山の雪に閉ざされようと
たとえ　海原に飲み込まれようと
叫びは　とどくだろう…

さて…　これを聞き
おどろき　悲しんだ者がいた。

小鬼だった。

小鬼は　巨人たちが
大地を創る前からの
友であった。

なぜ　去りゆくのか!
なぜ　とどまらぬのか!

幼なじみに　なおざりにされた
その怒りは　四界におよんだ。
小鬼は　民に　悪さをくりかえした。

民は　ほとほと　こまりはて
四方に眠る　巨人たちに
いのりの歌を　うたった。

それを聞いた巨人たちは
怒号をあげた。

小鬼よ　小鬼よ
われらは　民を　守護する者なり。
おまえは　民を　苦しめた。

小鬼よ　四界から　され!
さもなくば　民にかわり
われらが　おまえを　ひきさこう!

小鬼は　おびえ　悲しんだ。
幼きころよりの友を　失ったのだ。
小鬼は　天界に帰っていった。

こうして　四界に　和が戻った。
民は喜び　四界の巨人を
神として　まつったとさ。

めでたし…　めでたし…

[解説]

このお話は、タルミナの創造神である4人の巨人と、その友であった小鬼についてを描いた物語。「時のカーニバル」の起源となっている、古の伝承だ。

巨人たちが四方に分かれた場所はクロックタウンの中心にあたり、時計塔が祭られている。

四界とは沼、山、海、谷の4つの地方（P10）。

「小鬼」というと、スタルキッドのことなのか。

✠文字対応表と解読法

※参考文献「ハイラルヒストリア ゼルダの伝説 大全」

あ	い	う	え	お		は	ひ	ふ	へ	ほ
か	き	く	け	こ		ま	み	む	め	も
さ	し	す	せ	そ		ら	り	る	れ	ろ
た	ち	つ	て	と		や	ゆ	よ		
な	に	ぬ	ね	の		わ	を	ん		

[解説]

同じ頃にハイラルで使われていたものと同様の文字、いわゆる「ハイリア文字」が使われているようだ。

町の中のカンバンや張り紙など、読むことのできる場所も多い。日本語に当てはめる場合、小さい文字や濁点は同じ文字が使われる(「や」と「ゃ」、「か」と「が」など)。音引き「ー」は、「ルピー」なら「るぴい」のように音に合わせて表記するようだ。

←いっぽう、剣道場では"漢字"のような文字も見られる

読み方例

←「おおそらにははたく」=「おおぞらにはばたく」となり、日本語で表示される文章そのもの。言葉と楽譜が、ちゃんと石盤にも刻まれているのだ

←タルミナに迷い込む前、動きを練習する場所のカンバン。「たいせつな おしらせ」。読むと「知っているかもしれないけど基本的な動き方のおさらい」と表示される

←沼のボートクルーズにあるカンバン。クセのある文字だが、大きく「めにゆう」=「メニュー」。「ゆ」にあたる文字が若干小さく書かれている

←クロックタウンのカンバン。「あんしん!! あんぜん!! かくじつ!! あずかりや」。ルピーのマークが示す通り、銀行の宣伝だ

←クロックタウン、ナベかま亭の入り口の張り紙。「もうふぶきとうらい!!!」…スノーヘッドのことと思われる。新聞か、もしくは町民への警告だろうか

←漁師の家の地図。手書きで記された文字も、「とんがりいわ」「かいぞく!!」「たつまき?」といったメモが読める。右下は…「いえ(家)」

観光と探索と調査

タルミナ各地の特色と異変

4つの地方と中心部の町からなる「タルミナ」。しかし、このタルミナ各地に異変が起きている。異変の原因は、ムジュラの仮面を付けたスタルキッドのようだ。もともとイタズラ好きだが、以前と変わって段違いに力が強くなり、人々を困らせている。ここでは、各地の特色と、異変の様子を記していこう。

➡絶対的な力を持つ大妖精のはずが、スタルキッドによってバラバラにされてしまう事態に

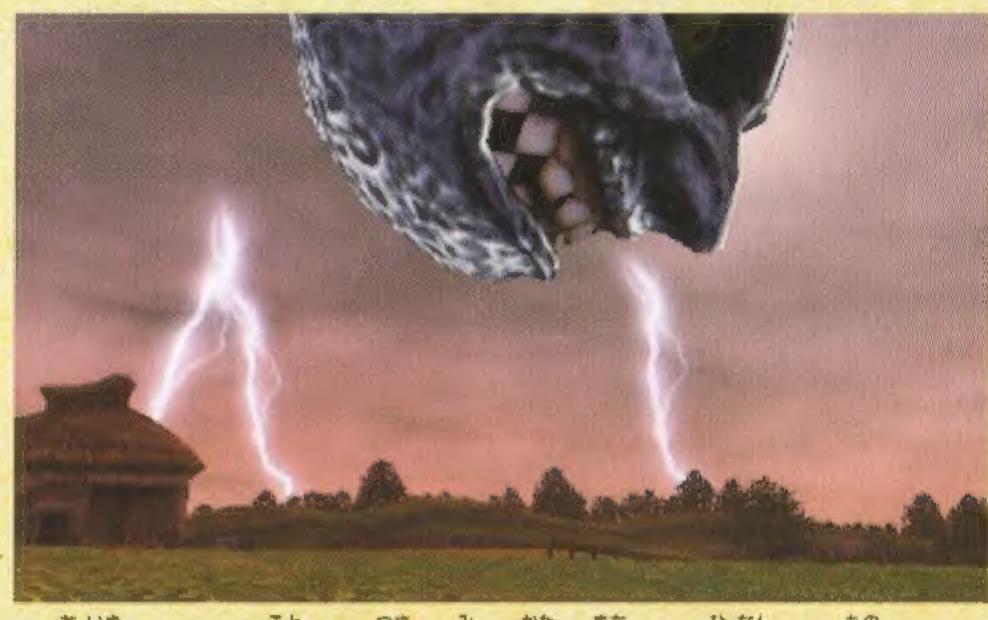
⬆おぞましい顔をした月。このままでは町が壊滅するのは確かだが、それ以外にも各地でおかしな現象が起きている

落ちてくる月の恐怖

すべての地域にかかわるのが、じょじょに大きくなっていく月。時のカーニバルの日に、クロックタウンに落下すると予測されている。その前日には、空が虹色に染まり、絶えず大地が揺れ地鳴りが轟き、終焉へのカウントダウンが始まってしまうのだ。

⬅だんだん大きくなっていることに人々が気づき始める。信じない者も多いが…

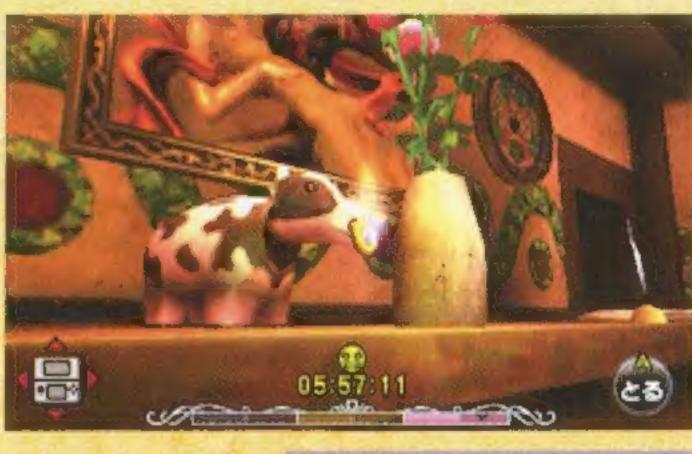
⬅かなり近づき、人々があせり始める。遠目からも、不気味な顔がはっきりとわかる

⬅翌朝には落下。あわてて逃げる者、人生の終わりの場所を探す者と、各自が行動に

⬆地域によって異なる月の見え方。町から避難する者もいるが、どこへ逃げても無事とは思えない

⬅町などにあるウシの置き物は、首が揺れる。月が大きくなるにつれ、カタカタと音を立てて揺れ始める

➡町から北の方角、山地方から見た月。裏側を確認することができた。顔がなくとも不気味な雰囲気が漂う

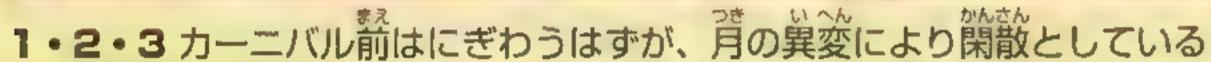
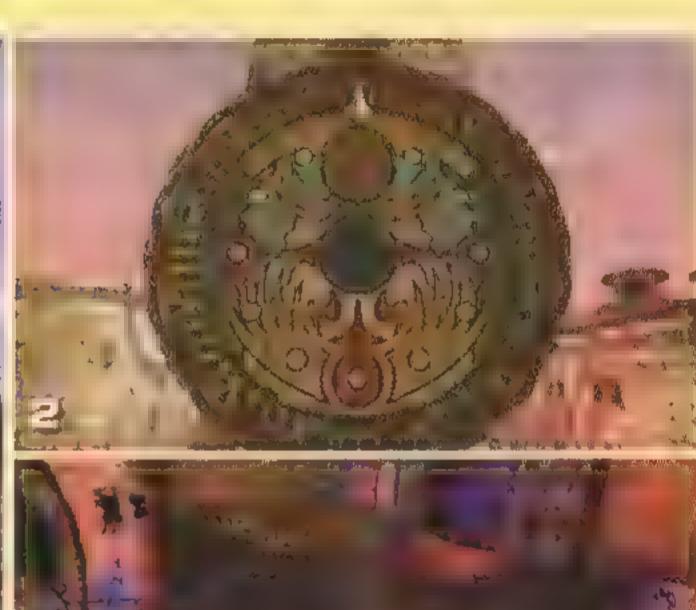
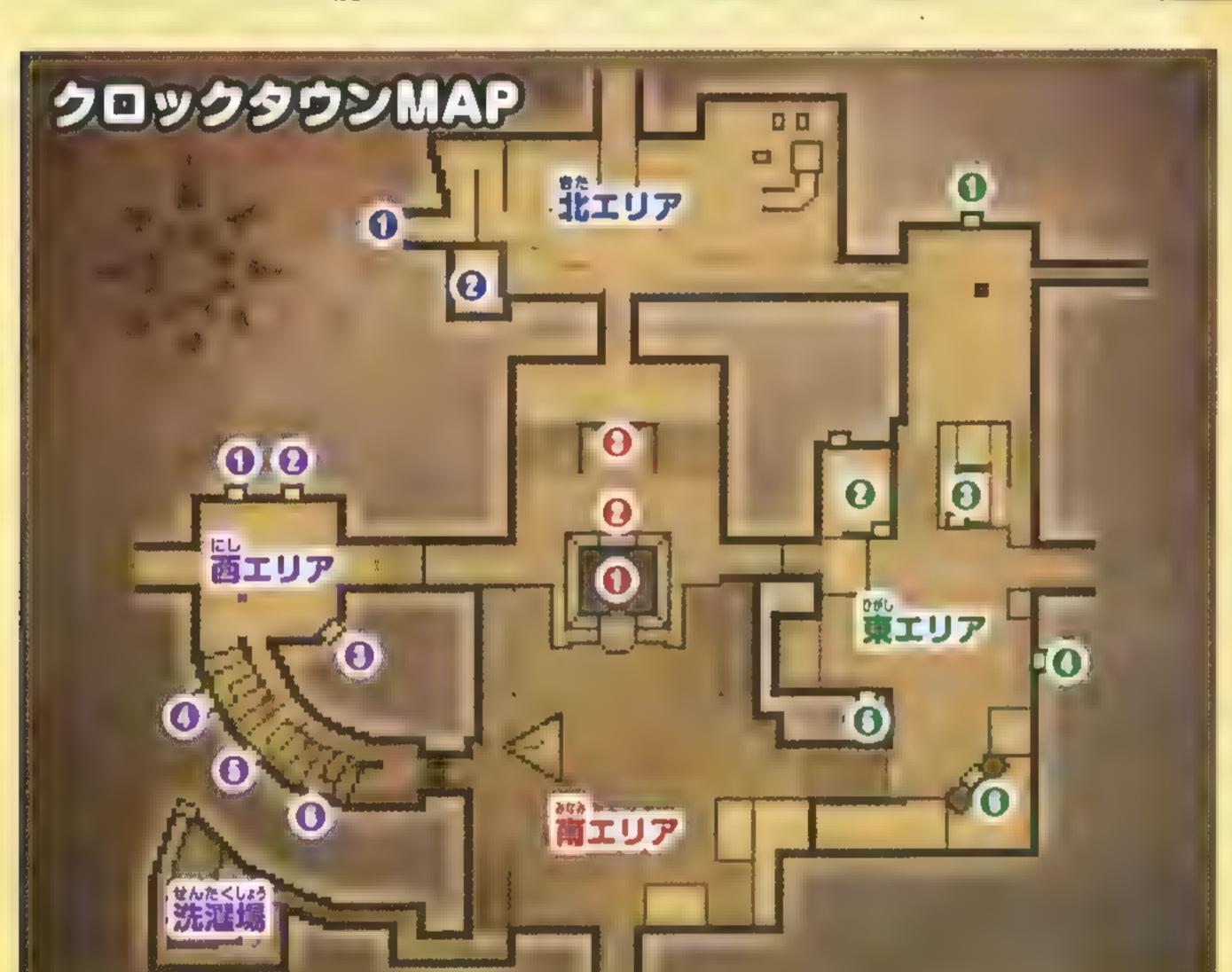
タルミナ全体図と各地方解説

山
スノーヘッド
ゴロンの里
山里
谷
海
海賊の砦
イカーナ渓谷
ロックビル
町周辺
グレートベイの海岸
ミルクロード
イカーナ古城
クロックタウン
牧場
グレートベイ
ゾーラの岬
ウッドフォール
デクナッツの城
沼

町周辺・牧場

壁に囲まれた町「クロックタウン」がタルミナの中心。町外れからは「ミルクロード」と呼ばれる道が続き、高級ミルク“シャトー・ロマーニ”の里「ロマニー牧場」と、馬の調教場「ゴーマントラック」がある。

1 シャトー・ロマーニの里、ロマニー牧場 **2** 町の外壁。魔物が入らないよう、また子供が外へ出て行かないよう、門番が各出入り口を守っている **3** 牧場へ続く道ミルクロード **4** ゴーマントラック入り口

町（クロックタウン）

タルミナの中心にある町、クロックタウン。東西南北の4つのエリアと洗濯場があり、南エリアが町の中央にあたる。中心には時計塔があり、年に一度「時のカーニバル」が行われる。

1・2・3 カーニバル前はにぎわうはずが、月の異変により閑散としている

[西エリア]

❶剣道場
剣術の指導が受けられる

❷ポストハウス
郵便局、ポストマンの家

❸宝くじ屋
番号で当てるくじ屋

❹バクダン屋
バクダンやボム袋の店

❺雑貨屋
数々のアイテムを販売

❻マニ屋
何か盗まれたらココへ

[南エリア]

❶時計塔
カーニバル時のみ屋上を開放

❷銀行
ルピーを預けられる

❸フクロウの像
セーブはこちら

[北エリア]

❶妖精の泉
大妖精サマが住む泉

❷デクナッツのプレイスポット
デクナッツ専用の遊技場

[東エリア]

❶町長公邸
町長執務室と町長夫人の応接間

❷宿屋 ナベかま亭
宿泊施設。チェックイン8時～

❸ミルクバー ラッテ
会員制バー。22時開店

❹日替わり 遊技場
ハニーとダーリンの店
毎日替わるミニゲーム

❺宝箱屋
箱を開けると素敵なモノが

❻町の射的場
弓矢を使った的当てゲーム

✣[南] 沼(ウッドフォール地方)

植物のようなデクナッツ族が栄える地方で、デクナッツ王が治める城がある。水源であるウッドフォールから沼地へと水が流れ、豊かな緑を育む、自然いっぱいの土地だ。ボートクルーズやつりぼりなど、観光事業も盛ん。

1 デクナッツ城の城壁 2 沼の水源となっているウッドフォール 3 観光案内所 4・5 ウッドフォールに異変が起き、毒が流れ出るようになってしまった。沼が汚染され、魔物が棲みつくように…

✣[北] 山(スノーヘッド地方)

岩のような姿をしたゴロン族が暮らす里がある。冬になるとスノーヘッド山頂から吹雪く雪に閉ざされるが、春には雪解けの美しい景色が広がり、タルミナ中からカエルたちが集まる。ところどころで温泉も湧き出ている。

1・2 緑が芽吹き、カエルが大合唱を始める春の山。山小屋に鍛冶屋が住まう 3 ゴロン族の住む集落 4・5 スノーヘッドの神殿に異変が。止まない豪雪が吹き荒れ、山里の川が凍り、雪に覆われてしまった。ゴロン族が壊滅の危機にある

✢[西] 海(グレートベイ地方)

魚のようなゾーラ族が暮らす海。海岸にはきれいな砂浜があり、人でにぎわう。ゾーラバンドのコンサート会場、ゾーラホールも。海底深くに謎が眠る神秘的な場所でもあり、それゆえお宝を狙う海賊が根城をかまえている。

1 透き通った海と白く輝く砂浜が広がる　2・3 夕陽に照らされる海岸。ゾーラホールがシンボル　4 ゾーラホール　5 海地方の異変。辺りに霧が立ちこめ、海の温度が異常に上がり、竜巻が発生。観光客がこないばかりか漁もできない

✢[東] 谷(イカーナ地方)

渓谷を流れる川は沼方面につながっている。丘の上には、かつてイカーナ王国が栄えていた。現在は滅び、残された古城や墓地が血塗られた歴史を物語っている。その背後には、難攻不落と言われるロックビルがたたずむ。

1 イカーナゆかりの墓地　2 かつてイカーナ王国が栄えた丘　3 イカーナ古城　4 異変により、死霊が蘇った。もはや研究家の親子以外は住んでいない　5 暗黒の風が吹き出す難攻不落の「ロックビル」内部。これによりイカーナは滅びたという

めざせ、つりマスター

タルミナにある2か所のつりぼり。利用料は1回50ルピー。もしくは、ミニゲームなどで手に入る「つりぼり券」を使えば無料で遊ぶことができる。一度つりざおを借りれば、時間は無制限。「時の逆さ歌」(P40)を吹いて時間の流れを遅くし、3日間じっくり楽しんでいこう。つった魚やつれる場所などをチェックし、コンプリートを目指そう！

←ミニゲームなどで手に入る「つりぼり券」を使えば無料

つりの基本

←魚影めがけてルアーを投げる。投げている最中にAボタンを押すと、途中でルアーを落とすことができる。魚が興味を示すよう、左右に動かそう

←魚が食いついたら、巻き上げる。ヘタに巻くと逃げられてしまうが、音をよく聞いてみよう。「ジー」と高くなる方向にさおを引くのがコツだ

沼のつりぼり

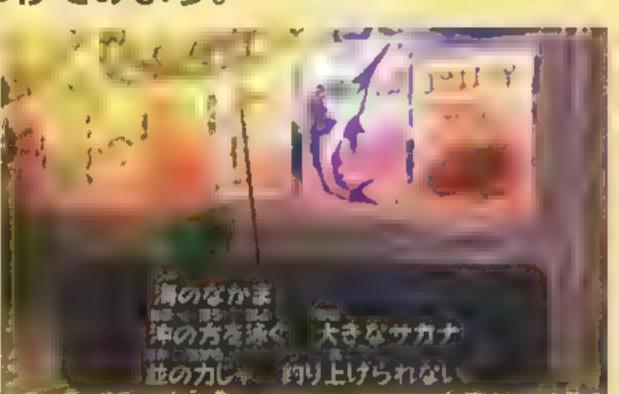
濁りのある淡水。周囲は木に囲まれ、倒木や茂み、滝壺に魚が潜む。デクナッツなら、水面に浮いた葉っぱで沼の中央へと渡ることもできる。

沼のつりぼりでつれる魚CHECK

- □ タルミナバス
- □ コダイギョ
- □ オオナマズ
- □ いかしたフナ
- □ タルミナどじょう
- □ レターサーモン
- □ マーチフィッシュ
- □ うしくいピラニア
- □ おおぐいピラルク
- □ まきばアユ
- □ ニオイマス
- □ (　　　　　　)

つりの心得

つりぼりにいる魚の種類は、壁のはり紙を見ると確認することができる。ただ待っているだけではつれないものばかり。どんな特徴の魚かを想像し、つるタイミングや方法を見つけてみよう。

➡どうしたらつれそうか、はり紙を見てみよう。また、店主の話を聞いてみるのも大事！

⬅大妖精のお面に「ヨウセイウオ」が反応。うまく見つけてつることができた！

世界をつる!!

一、ルアーを使い分けるべし

水面近くの魚を狙う"ふつうのルアーのさお"と、底の方にいる魚を狙う"しずむルアーのさお"がある。狙いたい魚によって使い分けよう。

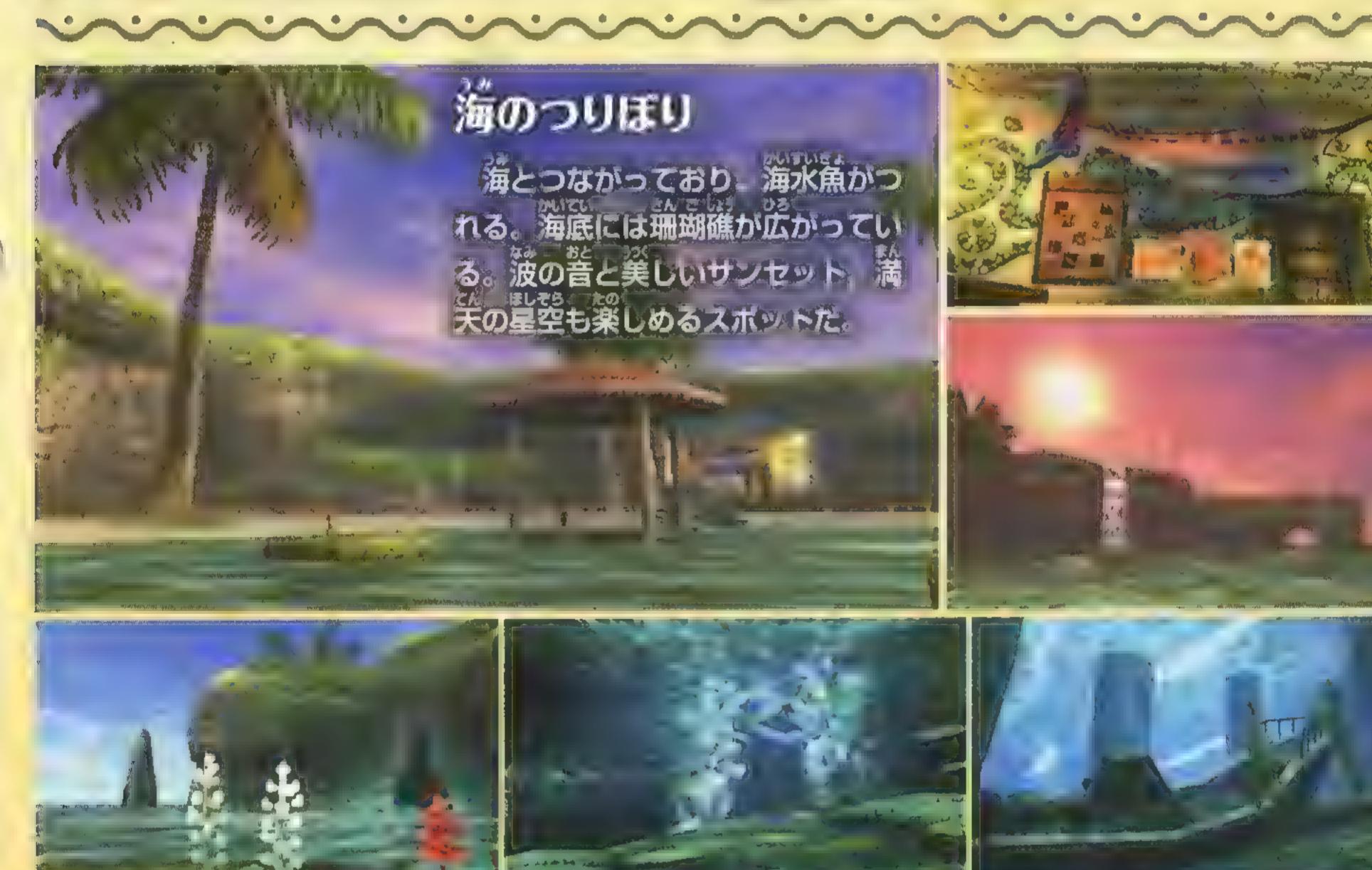
一、魚のいるポイントを見つけるべし

一部の時間帯や場所にしか出現しなかったり、特定のポイントを泳いでいたりルート回遊していたりする魚もいるようだ。

一、お面や能力を活用すべし

見えない魚はつれないので、まずは見つけ出してみよう。特定のお面を付けたり、楽器を鳴らしたり…!? 魚が反応し、どこにいるかわかりやすくなる。仮面の能力も活用すべし。

海のつりぼり

海とつながっており、海水魚がつれる。海底には珊瑚礁が広がっている。波の音と美しいサンセット、満天の星空も楽しめるスポットだ。

海のつりぼりでつれる魚CHECK

- □ おどりタイ
- □ シャイアングラー
- □ ヨウセイウオ
- □ よくあるスズキ
- □ あばれザメ
- □ たぶんハゼ
- □ マリッジマグロ
- □ スカルギョ
- □ たべごろのブリ
- □ グレートカジキ
- □ シノビヒラメ
- □ (　　　　　　)

世界をじっくりながめる方法

タルミナの景色や町並み、装飾品やポスターなどをじっくり見るための方法を紹介。また、種族によって視点が異なるので、見づらい場所を見たりコダワリの1枚を撮影したいときに利用してみよう。

デクナッツの視点

ゾーラの視点

Cスティック（Newニンテンドー3DS/LLのみ）／拡張スライドパッドを使う

Newニンテンドー 3DS ／ Newニンテンドー 3DS LLのCスティック（もしくは拡張スライドパッド）を使うと、カメラを自由に操ることができる。ふだんはなかなか見られない視点で探索してみよう。

⬅New3DS/New3DSLLにのみ搭載のCスティック

⬅左右を見渡すことができるほか、カメラを引いたり、ものすごいアップにしたり、回り込んだり…

➡反応しない場合は、オプションメニューから切り替えを

写し絵の箱を使う

「写し絵の箱」を手に入れたら、よく見たいものの前で使う。少しアップになり、主観視点になるので、目の前のものをじっくりながめることができる。また、ジャイロ機能で広範囲を見回すことが可能。

⬅建物内の壁など、ふだんは絶対見えない角度にあるものもこの方法で確認することができる

➡ちなみに、撮影する一瞬はメニュー表示も消える

L注目を使う

室内では使えないが、3DS/LLでもさっと周辺を見ることのできる方法。Lボタンを押すとチャットがいる場所に注目するが、対象物がない場合はまっすぐ前を向く。そのまま3DS本体を動かすと、辺りを見回せる。

⬅Lボタンでまっすぐ前を向いたら、3DS本体を動かそう。ジャイロ機能が使える

次の人物の章

- あと48ページ -

タルミナに迷い込んだ少年

時の勇者リンク

タルミナのことを広く知るフクロウに「妖精の子」と見抜かれ、この世界の運命を変える者だと認められた少年。緑の帽子が特徴的。一見子供だが、7年の時を行き来してハイラルの世界を救った“時の勇者”であり、少し大人の心もあわせもつ。

冒険の相棒

リンクが旅をするうえで、重要な役割となる相棒たち。

エポナ

⬆リンクがやってきた世界ハイラルの「ロンロン牧場」で出会った馬。歌で呼ぶことができる

妖精チャット

⬅かつてリンクの相棒には「ナビィ」という妖精がいたが、タルミナで出会ったチャットと行動をともにすることに

不思議な能力

楽器「時のオカリナ」で、時を操ったり、さまざまな効果をもたらす。また、お面（仮面）をかぶると、そのお面に宿った魂がリンクに乗り移る。

⬅仮面をかぶると、うなりを上げ、違う種族に変身する

➡さまざまなメロディを奏でることで、事件を解決していく

剣と盾で戦う

さまざまな威力や特徴を持った、剣と盾で戦っていく。剣技にも長けており、勇ましい姿を見せてくれる。

➡初めから持っている。リンクが育ったコキリ族の森にあった剣と思われる

コキリの剣

フェザーソードと勇者の盾

⬆使用回数限度はあるがコキリの剣の倍の威力を持つフェザーソード。勇者の盾にはハイラルのシンボルともいえるマークが入っているが、タルミナでも売っている

金剛の剣

⬆砂金で鍛え上げた剣。リーチが長く威力も高い

大妖精の剣

⬆コキリの剣の4倍の威力を持つ最強の剣。両手持ちのため盾は使えない

➡不気味なデザインのミラーシールドだが、光を反射する特殊な効果がある

フェザーソードとミラーシールド

仮面による変身姿

仮面で姿を変えたリンク。その姿は仮面に宿った魂の持ち主と瓜二つである。また、見た目だけではなく、能力や使う楽器も変化する。

デクナッツリンク

➡デクナッツの子供のような姿。口からシャボンを出したり、回転して攻撃することができる。体が軽く、デク花を使って滑空することができる。楽器はデクラッパ

ゴロンリンク

⬆➡ゴロン族の魂を宿したお面で変身した姿。体は大きく、重い。パンチをしたり、ものすごい勢いで転がることができる。楽器はタイコ

ゾーラリンク

➡ゾーラ族の魂を宿したお面で変身した姿。水中を速いスピードで泳ぐことができ、腕のヒレはブーメランのように飛んでいく。楽器は魚の骨がモチーフのギターだ

ぬけがらコレクション

「ぬけがらのエレジー」を奏でて呼び出す、「心を持たぬ兵」。どんな姿のときに奏でるかで、ぬけがらの見た目も変わるのだ。

リンク

デクナッツ

ゴロン

ゾーラ

タルミナで会う人々を聞き込み調査

キャラクタープロファイル

クロックタウンと4つの地方で出会う人々を調査！ 全員とはいかないが、人物によってはさらに詳しいプロファイルも加えてみた。会話や身の回りのものから、新たな発見もあるかも!?

トレイル

スタルキッドと行動をともにする、黒い妖精。チャットの弟で、気が弱い。

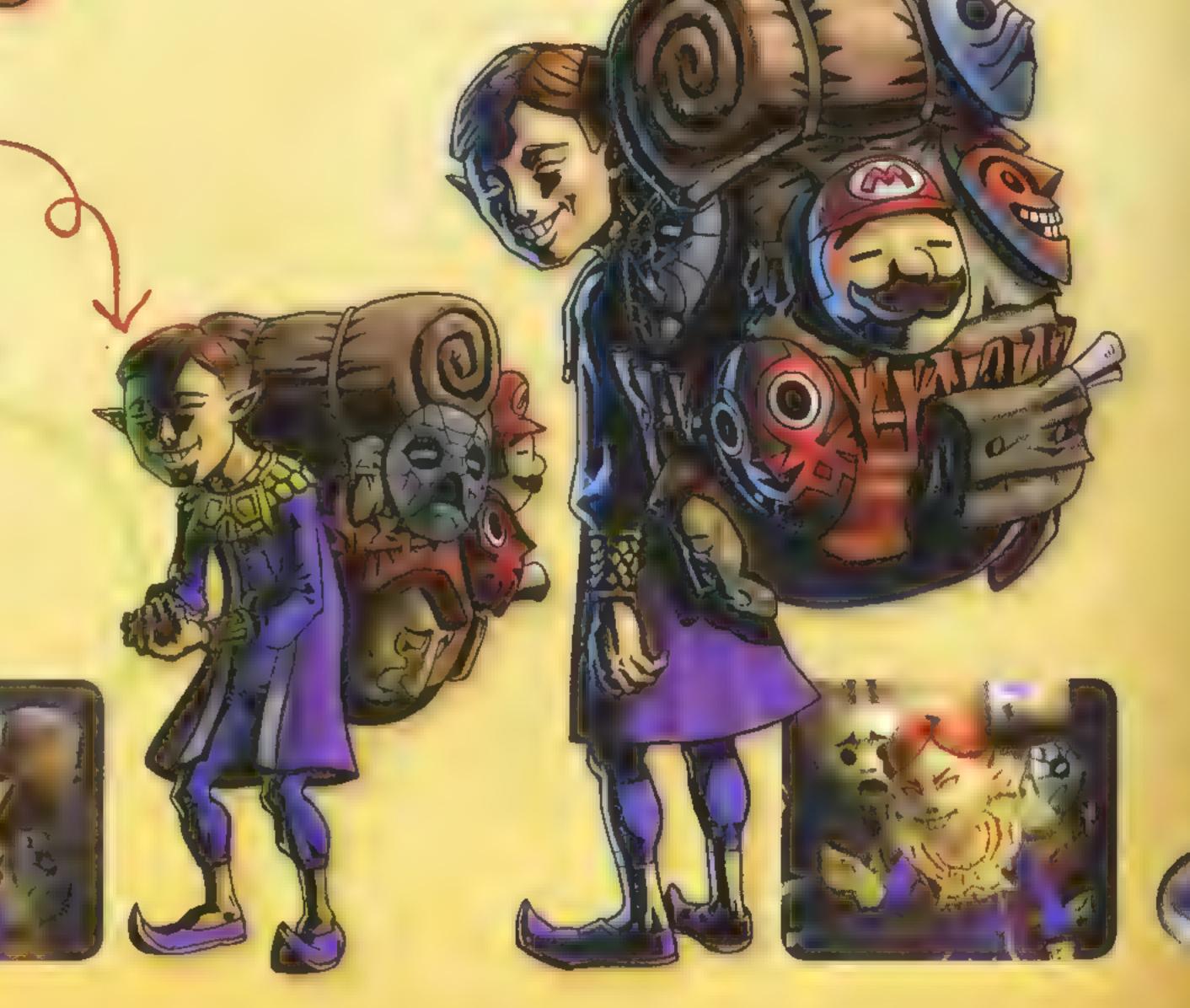
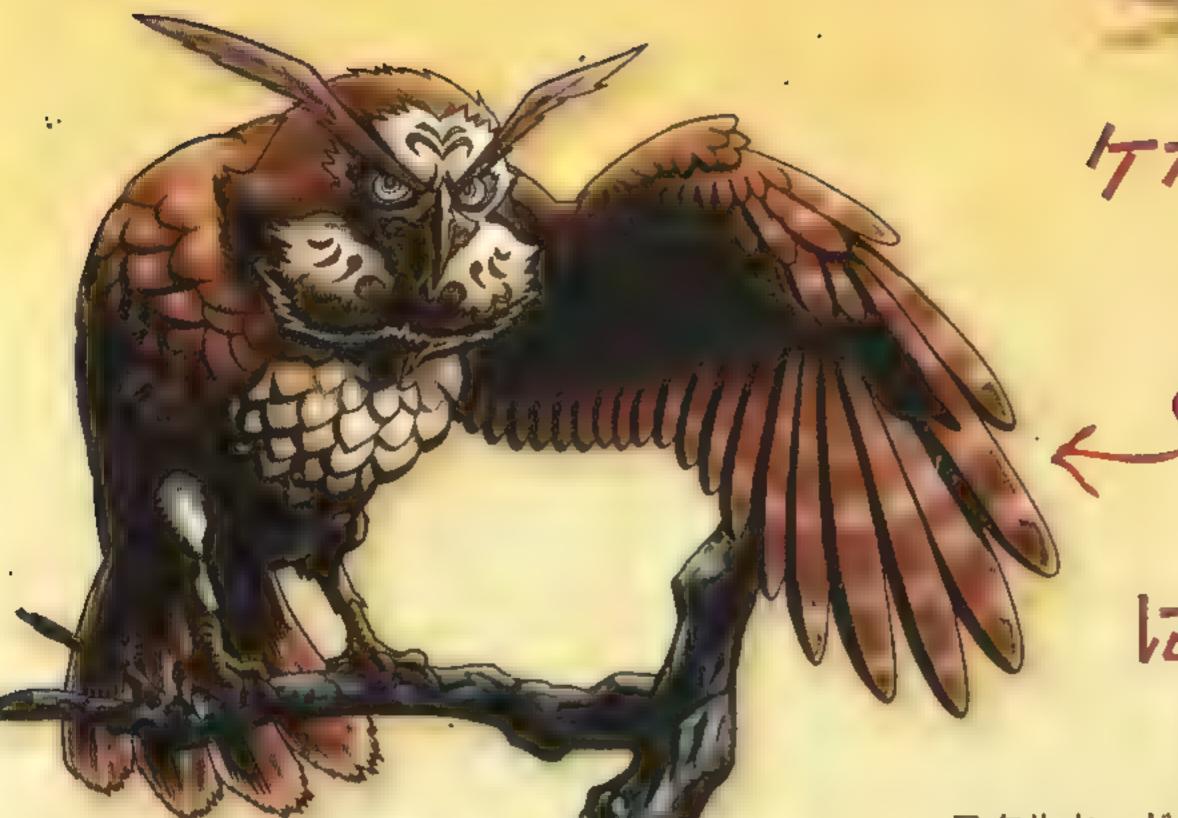
スタルキッド

イタズラ好きの小鬼。「ムジュラの仮面」を手にしたことで、各地に異変をもたらした。

チャット

トレイルの姉の黄色い妖精。気が強い性格。リンクの旅に同行することに。

しあわせのお面屋

カクカクした動きをする、不思議な行商人。リンクに「いやしの歌」を教え、苦労して手に入れたという「ムジュラの仮面」をスタルキッドから取り戻してくれるよう頼む。口癖は「信じなさい…」。

ケポラ・ゲボラ?

世界のことに詳しいフクロウ。リンクの前にたびたび現れ、旅の道筋を教えてくれる。リンクがハイラルで出会った「ケポラ・ゲボラ」とそっくりだが、名前も関係性も不明。

はぐれ妖精

スタルキッドにバラバラにされた大妖精の姿。集めて、住処である妖精の泉に連れていけば、元の姿を取り戻すことができる。

大妖精

偉大な魔法の力を持つ大妖精。こちらはクロックタウンの大妖精で、各地方にいろいろな色の大妖精がいる。

「ムジュラの仮面」とは

太古のとある民族が呪いの儀式で使っていたとされる伝説の呪物。その仮面をかぶった者には、邪悪ですさまじい力が宿ると言い伝えられている。伝説では、ムジュラの仮面がもたらす災いのあまりの大きさに、それを恐れた先人たちが仮面を悪用されないよう永遠の闇に封じ込めたという。その力がどんな力なのか、伝説に記されたその民族が滅びた今ではわからない。

ボンバーズ

クロックタウンの子供たちで結成された、正義の秘密結社。赤いバンダナのジムがリーダー。人々の困りごとを団員手帳に記し、解決に導くのがオキテ。秘密の抜け道が天文観測所の地下につながっており、そこをアジトとしている。

アンジュさん

礼儀正しい、ナベかま亭の一人娘。幼なじみのカーフェイと、カーニバルの日に結婚をする約束をしている。

【PROFILE】

・のんびり屋で、おっちょこちょいな面があるようだ

⬆服と同じ柄の傘がおしゃれ？

⬅ナベかま亭の従業員室をのぞくことができれば、新たな発見があるかも

アンジュのお母さん

アンジュと交替でナベかま亭を切り盛りするお母さん。カーフェイを待つアンジュのことを心配している。そこには、本人の過去の経験からの事情があるようだ。

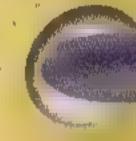
アンジュのおばあさん

ナベかま亭の1階にいる、アンジュのおばあさん。本を読んでくれる。アンジュのことを息子トータスと思い込むなど一見ぼけているようだが、机の上の日記を読んでみると…。

宿屋 ナベかま亭

もともとは食堂だったが、先代が亡くなってから「間貸し」を本業にした。客室2つの小さな宿だが、カーニバルの時期はいろいろな地方から客が訪れる。

チェックインは朝8時から。1階はフロント、厨房、トイレ、おばあさんの部屋。2階は従業員室、一等客室「ナイフの間」、大部屋がある。

⬅壁には家族写真などが（ドトール&トータスも？）。そしてなぜかクリミアとロマニーらしき写真？

カーフェイ

町長の息子で、アンジュの婚約相手。結婚式を前に行方をくらました。町ではいろいろなウワサが飛び交っている。

⬆アロマ夫人の応接間の奥の寝室奥に、カーテンで仕切られたカーフェイの部屋がある。日記を確認しよう

カーフェイ？

洗濯場でたまに目撃されている子供。アロマ夫人が配っている「カーフェイのお面」と似ているが…？

⬆町長公邸に飾られた絵は、若き日のドトールとアロマ…？

町長 ドトール氏

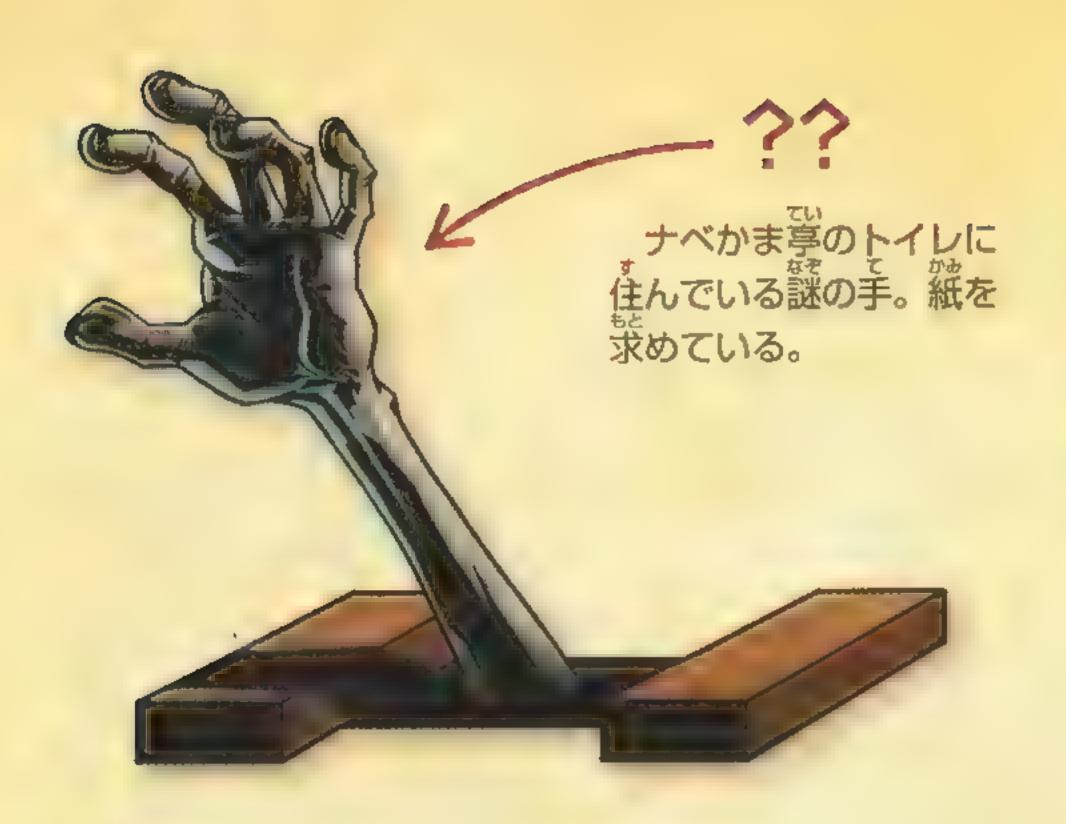
クロックタウンの町長。いまいち決断力に欠ける。奥さんには頭が上がらないようだ。実はカーフェイの居場所を知っているようだが…？

アロマ夫人

町長夫人。カーニバルの運営委員長、郵便局長などを務める町の実力者。誰よりもクロックタウンを愛している。息子のカーフェイが行方不明になり、人捜しのプロを探している。

??

ナベかま亭のトイレに住んでいる謎の手。紙を求めている。

受付嬢

町長公邸で受付をする女性。しゃべり方がなんだかユルい…。

←バイセンと町兵団

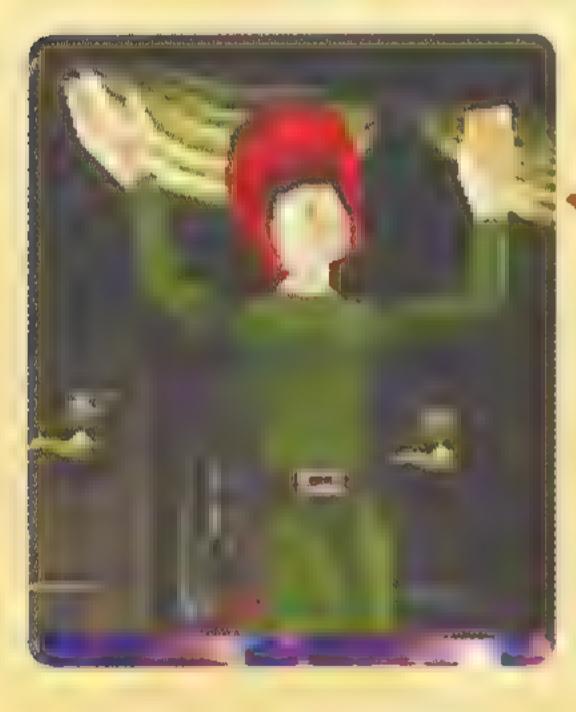
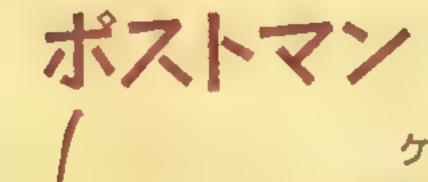
兵士長バイセンのもと、町を守る兵士たち。町長の命令は絶対。

←ムトー親方と弟子

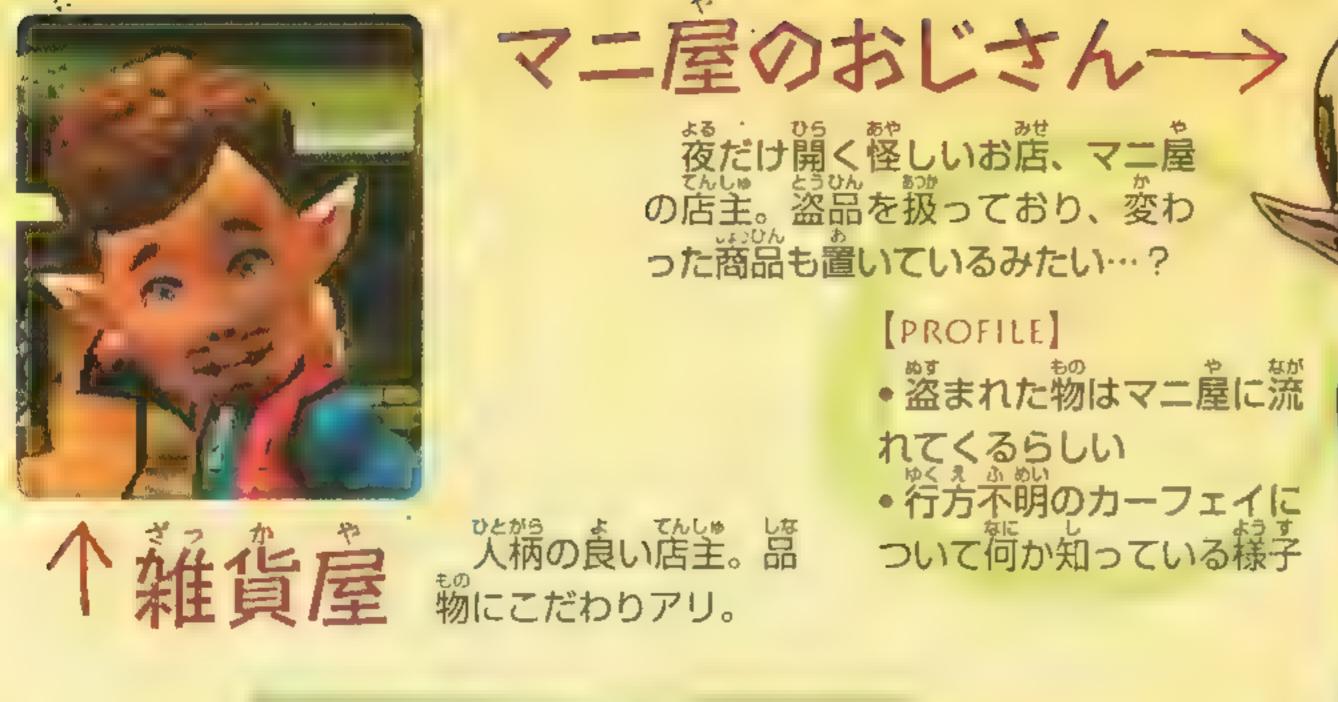
カーニバル用のやぐらを建設する大工の親方ムトーと弟子たち。

←銀行員

時計塔の裏という町の中心部で、大切なルピーを預かってくれる銀行の人。本人にしか見えないスタンプを押して、預金した人を判別する。

ポストマン

ポストから手紙を回収、お届けする郵便局員。スケジュールどおりにキッチリこなす、仕事第一の公務員だ。

←ラッテのオーナー

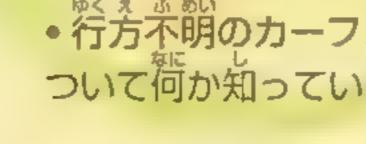
会員制ミルクバー、ラッテのオーナーでありバーテンダー。ロマニー牧場からミルクを仕入れている。なかでも「シャトー・ロマーニ」が人気らしい。

マニ屋のおじさん→

夜だけ開く怪しいお店、マニ屋の店主。盗品を扱っており、変わった商品も置いているみたい…？

【PROFILE】
- 盗まれた物はマニ屋に流れてくるらしい
- 行方不明のカーフェイについて何か知っている様子

↑雑貨屋

人柄の良い店主。品物にこだわりアリ。

雑貨屋のナゾ

雑貨屋の中は、まるでつりぼりのような内装をしていたり、店主のコレクションとして釣り道具が飾られていたりする。つりぼり屋や、お隣のマニ屋との関係は…!?

雑貨屋のバイト→

いまいちやる気のなさそうなバイト。実はバンドをやっていて、ダル・ブルーのファンのようだ。

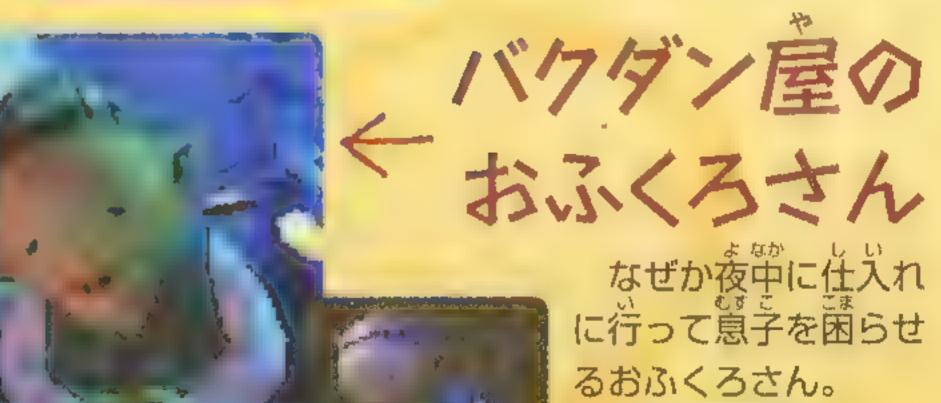
←バクダン屋

お母さんといっしょに、クロックタウンでバクダン屋を営んでいる。カーニバルの花火もコチラで用意。

←バクダン屋のおふくろさん

なぜか夜中に仕入れに行って息子を困らせるおふくろさん。

サコン

イカーナ地方出身のケチなスリ。ひょこひょことヘンな歩き方をする。マニ屋の常連客のようだ。

ゴーマン座長

旅芸人ゴーマン一座の座長。ダル・ブルーの公演の前座としてクロックタウンにやってきた。一座のみんなでナベかま亭の大部屋に泊まっている。

【PROFILE】
• 馬の調教場を経営するゴーマン兄弟の次男。馬の世話は苦手なようだ

ローザ姉妹

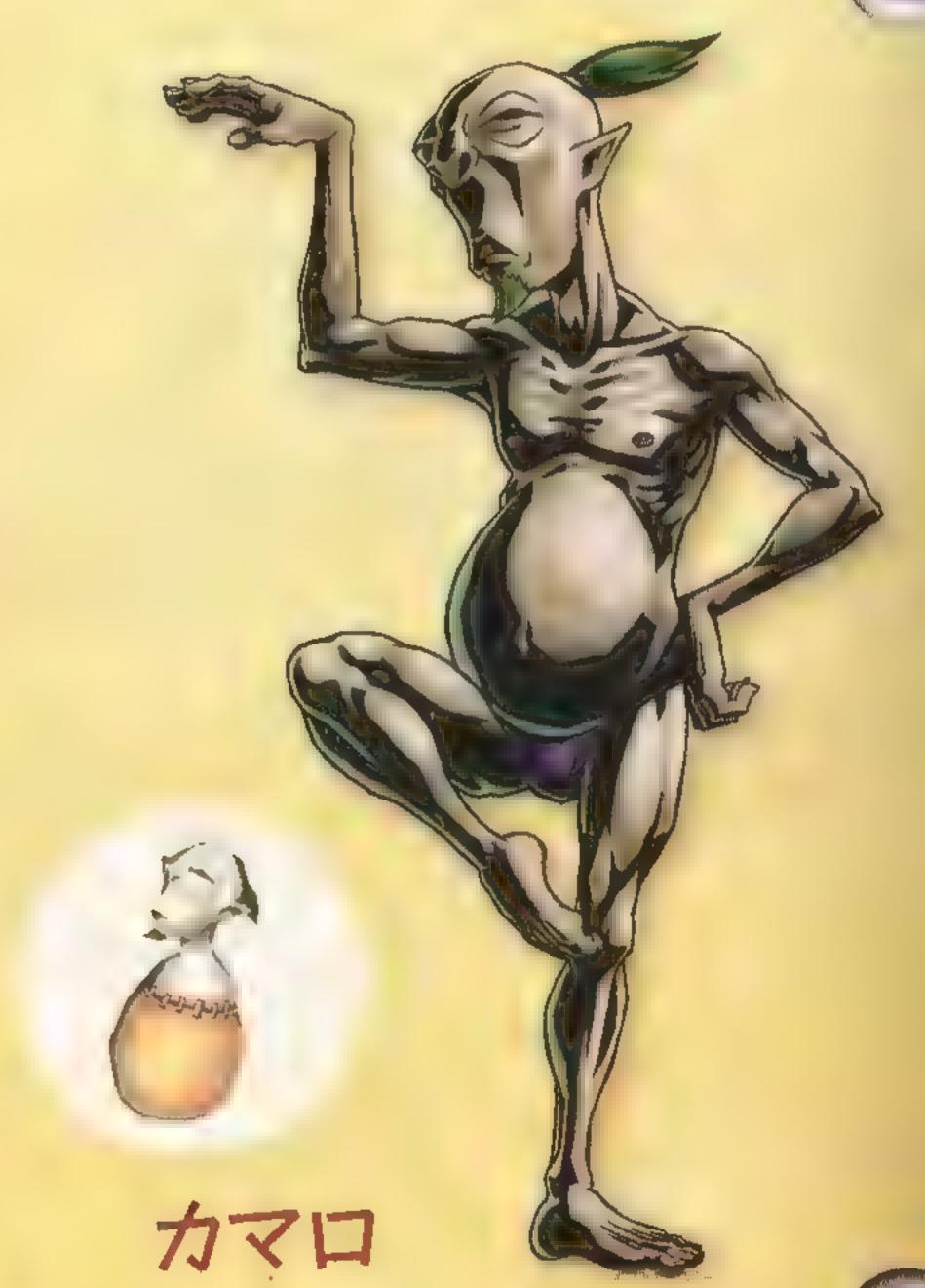
ゴーマン一座の踊り子で、双子のダンサー。赤い模様の服がジュド、青い模様の服がマリラ。

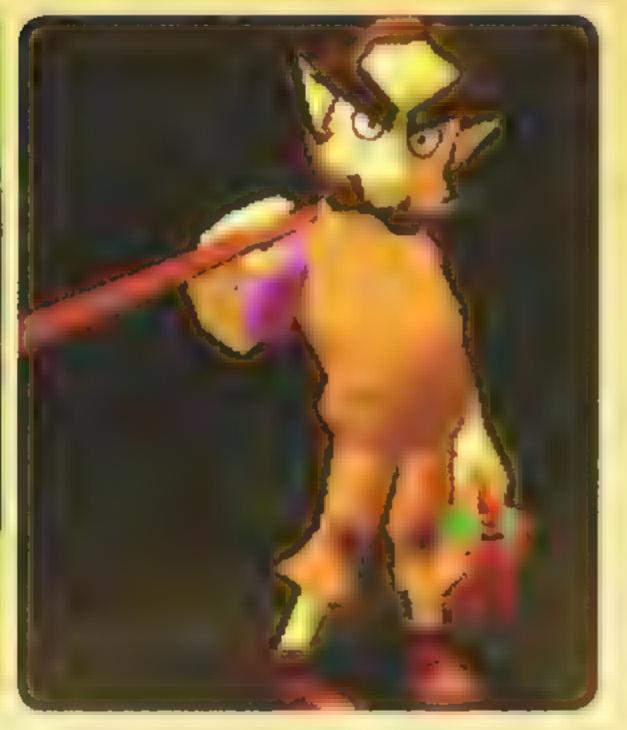
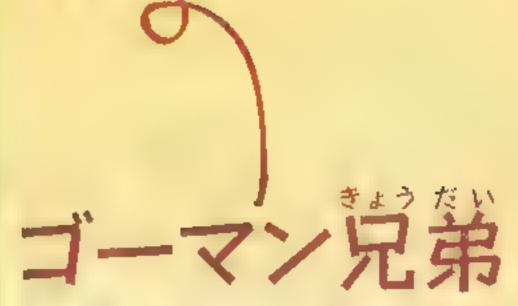
グル・グルさん

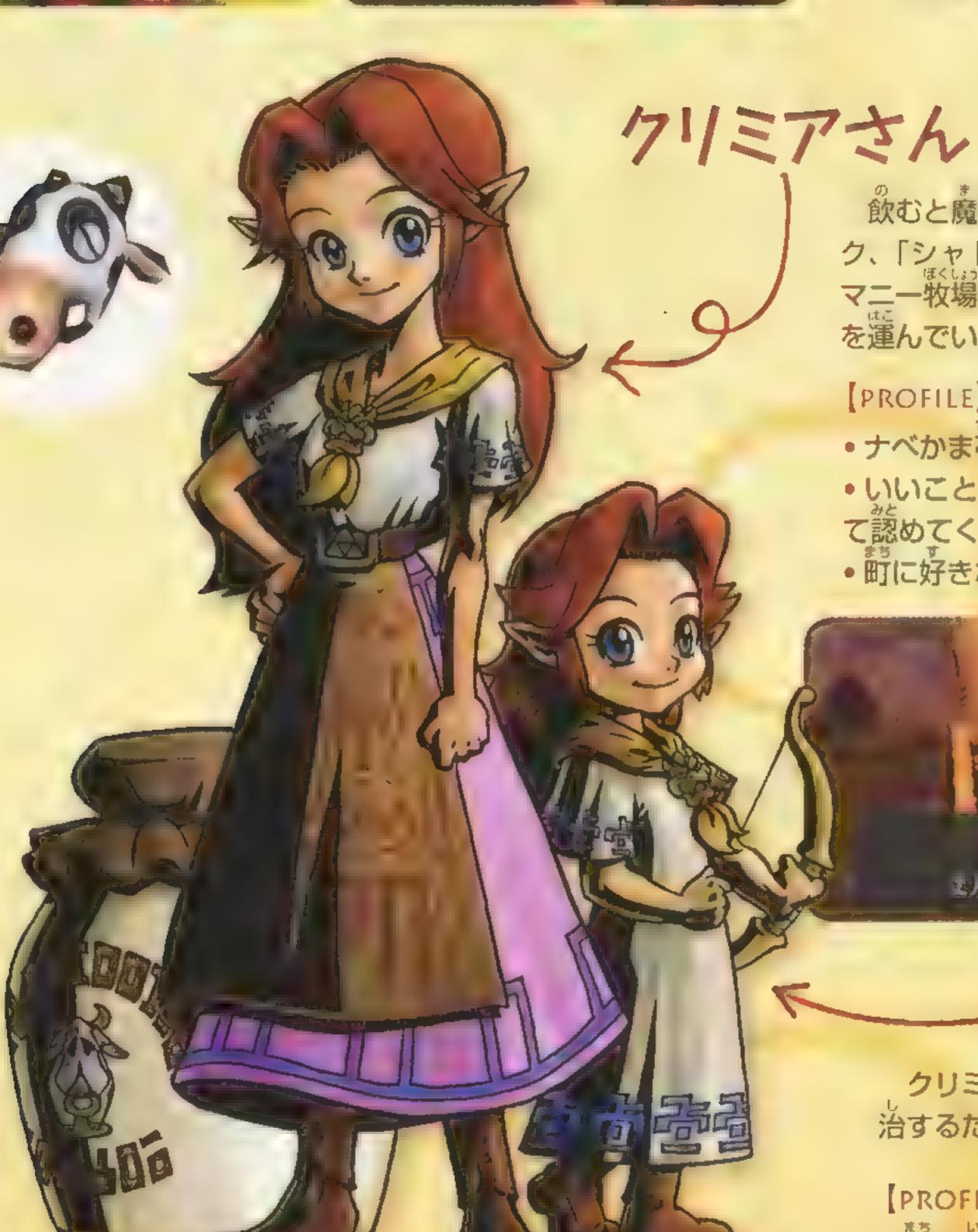
ゴーマン一座の音楽係。作曲もできる（ただし仕上げるのは遅いらしい）。

アカとアオ

ゴーマン一座の芸人。しゃべり方と2人の関係はなんだかアヤシイ！

カマロ

町の外に出現するという、ダンサーのオバケ。自分のステップを誰かに継承したいらしいが…？

ゴーマン兄弟

馬の調教場と牧場を経営する、ゴーマントラックの長男（左）と三男（右）。隣のロマニー牧場に嫌がらせをしているようだが…。

クリミアさん

飲むと魔力があふれる不思議なミルク、「シャトー・ロマーニ」の里・ロマニー牧場の当主。馬車で町にミルクを運んでいる。

【PROFILE】

- ナベかま亭のアンジュとは友達
- いいことをした人を「オトナ」として認めてくれる
- 町に好きな人がいるらしい

ロマニー

クリミアの妹。牧場に現れるオバケを退治するため、弓の練習をしている。

【PROFILE】

- 町に行ったことがないらしい。カーニバルのウワサをうらやましそうに聞いている

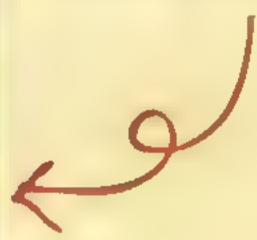
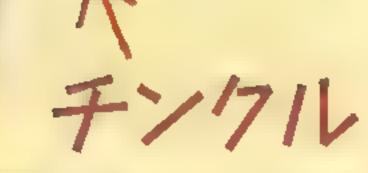
ナデクロさん

ロマニー牧場のコッコ小屋で飼育を担当しているお兄さん。

ママム・ヤン

ロマニー牧場でドッグレース場を開いているマダム。

沼の観光案内

沼地方で観光ガイドをしている。実はチンクルのお父さんで、恥ずかしい格好の息子に手を焼いているようだ…。

風船で浮いてマップを描いて売っている。

【PROFILE】
- 自分は妖精の生まれ変わりだと信じる、35歳独身男性

コタケ　コウメ

双子の魔法使い。沼地方で薬屋を経営するコタケオババと、ボートクルーズを経営するコウメオババ。

タルミナ各地の遊び場

さまざまなお店があるクロックタウンには、遊び場、いわゆるミニゲームが楽しめる場所も多い。日によって違うコトが楽しめる場合もある。町だけではなく、それ以外の地域にも充実。ただし、各地の異変を解決しないとお休みになっている場合も…。

⬆ハニーとダーリンのミニゲームは日替わりで楽しめる。目指せパーフェクト

⬆あちこちに、遊び場を経営する人たちがいる。射的場は町にも沼にも

⬅クロックタウンの宝箱屋のお姉さん。マッチョが好みの様子

←アキンドナッツ

各地のデク花を拠点に商売をするデクナッツ族。

執事

デク王の執事。デクナッツリンクにそっくりの息子がいるが行方不明らしい。

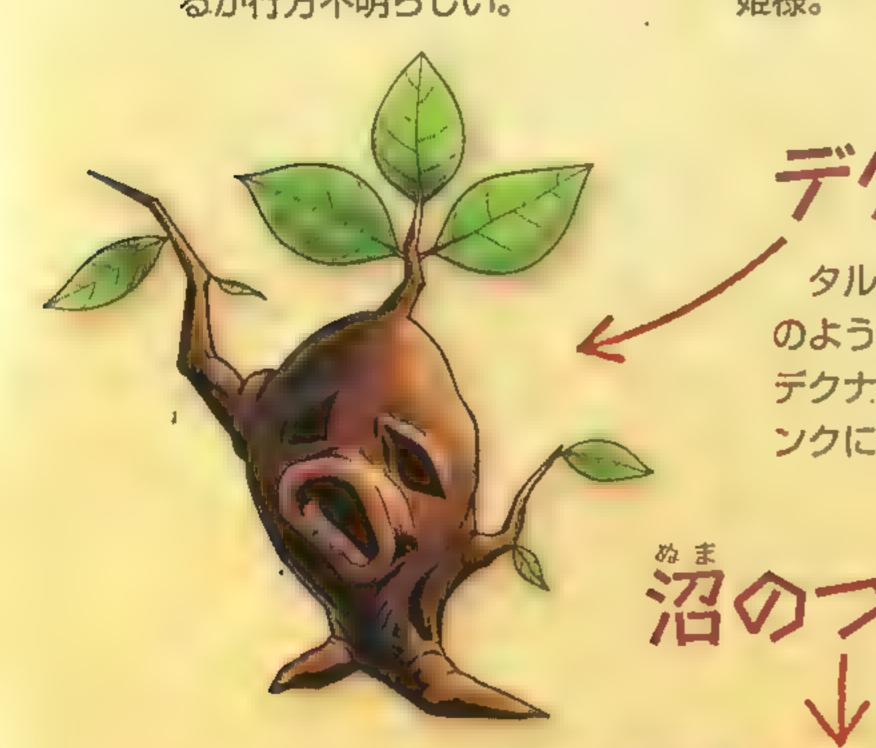
デク姫

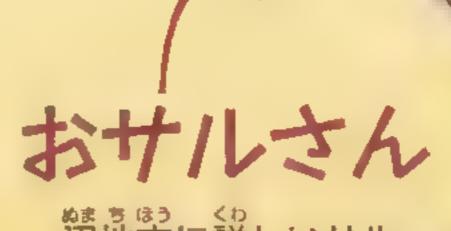
デクナッツ族の、心やさしいお姫様。

デク王

デクナッツ族を治める王。デク姫をかわいがるあまり、いきすぎた行動に出ることも。

デクナッツ

デク王に仕える忠実な家来たち。語尾に「ッピ」を付けてしゃべる。

デクナッツの子

タルミナとハイラルの間のような場所で枯れているデクナッツ。デクナッツリンクにそっくり…。

おサルさん

沼地方に詳しいサル。デク姫とも仲良し。

沼のつりぼり屋

沼にいる兄と、海にいる弟。お互い長年会っていないらしい。町にも似た人物がいるが、2人はそのことを否定。

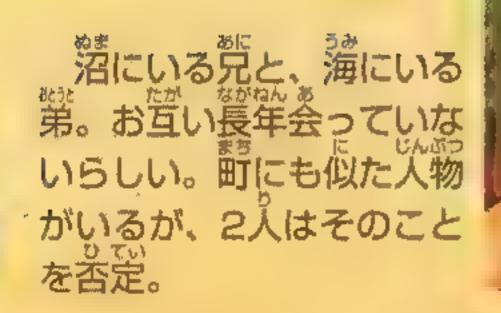
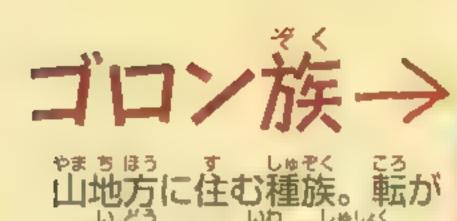
海のつりぼり屋

ズボラとガボラ

主人ズボラと力自慢の助手ガボラ。仕事は遅いが切れ味バツグン、剣を鍛えてくれる山の鍛冶屋。

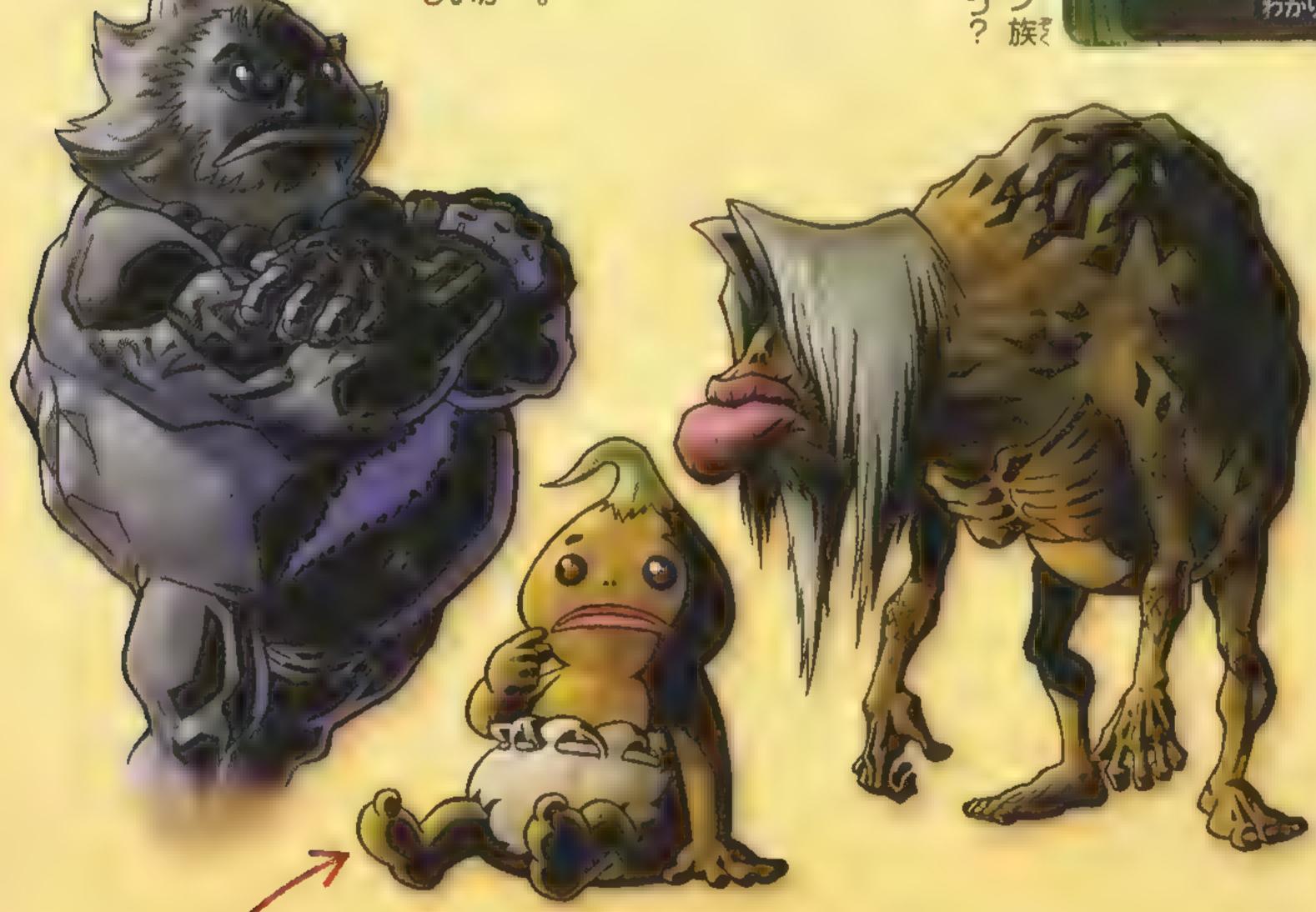
ゴロン族→

山地方に住む種族。転がって移動する。岩が主食で、なかでも「特上ロース岩」は絶品…？

➡町へ訪れるゴロン族も。山とは勝手が違う？

ダルマーニ3世

ゴロン族の英雄。異変の調査に向かったらしいが…。

長老

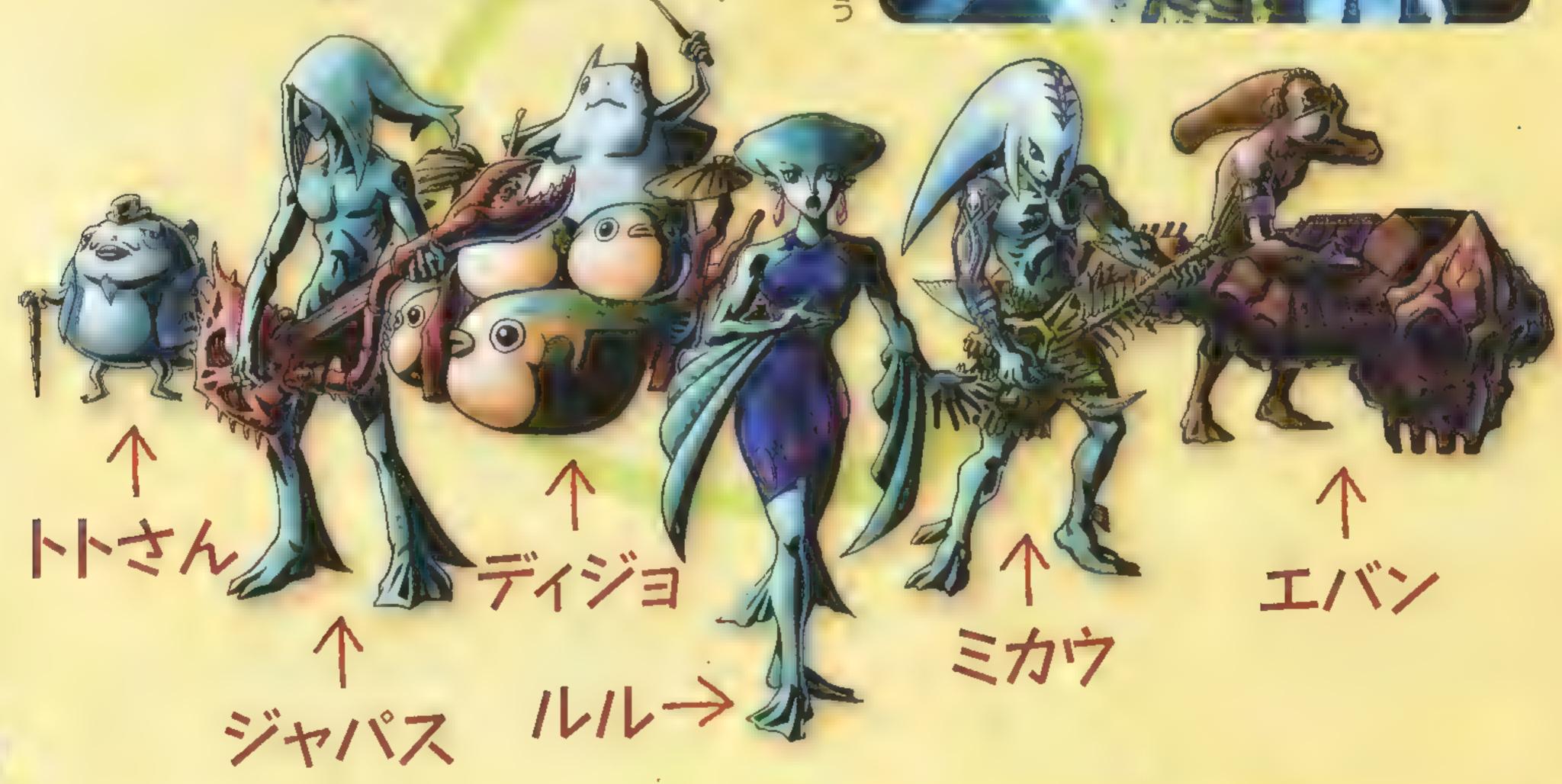
ゴロン族をまとめる長老。ヨボヨボで物忘れも激しいが、こう見えて幼い息子がいる。

長老の息子

長老の幼い息子。その鳴き声は里中に響き渡る…!?

ダル・ブルー

“深海のサウンド”が売り文句の、伝説のゾーラバンド。キーボード担当でリーダーのエバン、歌姫と呼ばれるボーカルのルル、ギターのミカウ、ベースのジャパス、ドラムのディジョがメンバー。専属マネージャーはトト。

➡ミカウとルルは、どうやら特別な仲のようだ

海賊

海地方、入り江に砦を構えるお頭アベールと部下たち。恐ろしい女海賊たちだが、美人ぞろいだとウワサになっている。

ビーバー兄弟

海地方にある滝上の渓流に住むビーバーの兄弟（左が弟で右が兄）。ただの空きビンが、彼らにとっては宝物。

不思議な住民たち

人間たち以外にも不思議な生き物が住んでいる。クイズ好きのキータン、とても珍しいタツノオトシゴなど。

名だたる研究者たち

パメラの父以外にも、天文観測所のおじいさん、海洋博士といった各分野の専門家がいる。何か異変が起きたときはいち早く気づいてくれるだろう。

ゴースト学者

世の中のフシギなものを研究をしている高名な学者。イカーナ地方に特殊な家を建て、ゴーストの研究をしていたが…。

パメラ

学者のお父さんとイカーナ地方に住んでいる、幼い娘。いきすぎる研究を続ける父に困っている様子。

シャープとフラット

かつてイカーナ王国に仕えていた音楽家兄弟の幽霊。王家ゆかりの曲は、すべて彼らが作曲したものらしい。

ナゾの男

屍の谷となった、イカーナ地方への案内人。人の心が読めるらしい…。この世に未練を残した魂を癒せる者を探している。

イゴース・ド・イカーナ王と部下

滅びたイカーナ王国の王と部下。呪われ、屍となって蘇った。

スタル・キータ

イカーナ王国に仕えていた隊長。部下たちからの信頼も厚かったようだ。

ボス・ガロ

隠密活動を生業とするガロたちの首領。

ガロ

イカーナで隠密活動をしていた忍者のなれのはて。「死してシカバネ残すまじ」が掟。

尾行と張り込みで徹底追跡

住民シークレットトーク

月が落ちるまでの3日間、人々は同じスケジュールで動いている。その動きを追ってみたり、自分がそこに介入し変化をもたらすことで、新たな会話を聞くことができることも。クリアには関係ないが、タルミナで暮らす人々のことがもっと好きになれるかも。

たとえば、アンジュさんを追跡

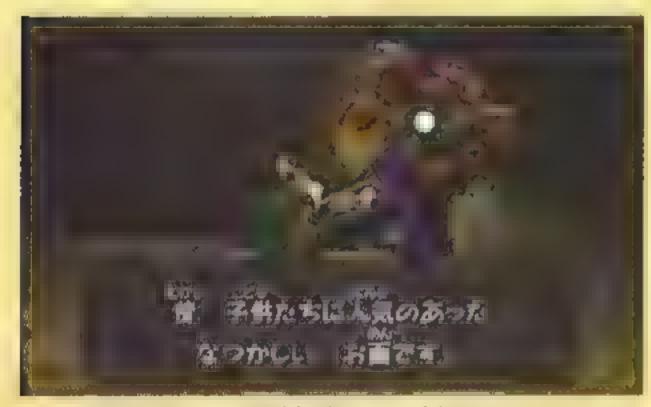
⬆1日目は朝から受付、昼は厨房で食事を作り、おばあさんに運び…と大忙し！　話しかけられるタイミングは短時間なので、後ろを追いかけてみよう

➡宿泊した場合だけ、2日目の夜に見られる親子の会話。必見

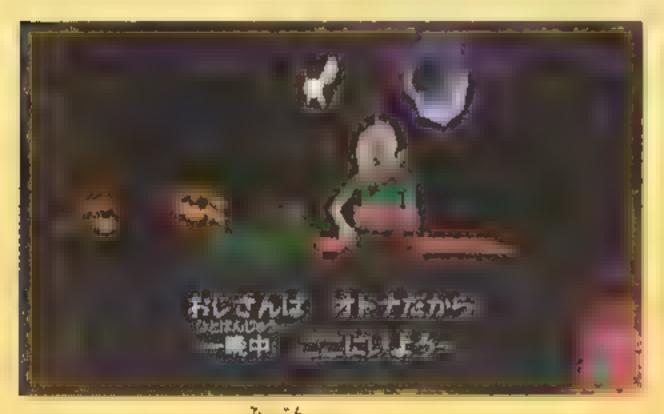
⬅3日目の朝は、ガランとした大部屋をお掃除する姿が…

MEMO
- ・ナベかま亭に宿泊できれば、部屋のカベの穴から隣の会話をのぞき見できる
- ・宿泊できなかった場合は夜8時で宿の外に出される。ところが、ベランダから侵入可能!?

お面の反応を見てみよう

リンクがお面をかぶっていると、ふだんと違うことをしゃべってくれる人も。仮面の場合も同様で、たとえばデクナッツの姿をしていると子供扱いされることが多い。また、「石コロのお面」をかぶっていると、相手はこちらに気づかず、ヒミツの話が聞けるかも。ほかに敵の様子にも変化が!?

⬆しあわせのお面屋も、何かしらのコメントをしてくれる

⬆お面を見た感想…意外なセリフが見られたり、人々の好みがわかったり

⬆「石コロのお面」でコッソリ聞いてみた。バレバレですやん…

⬆アンジュや夫人、グル・グルさんなどから子供扱いされるナッツさん

⬆ダルマーニ、ミカウの知り合いには変身して話しかけてみよう

⬆イカーナ王との戦闘中に、あの隊長のボウシをかぶってみると…？

リンクの行動でちょっとした変化を楽しむ

人々のスケジュールにリンクがかかわることで、その人の未来に違う結果をもたらすことができる。団員手帳に記すような事件のできごとはもちろんだが、声を掛けるタイミングを変えたり、事件を解決してから再び話しかけたりすることで、ちょっとした変化が見られることも。いろいろ試しながら繰り返し追跡してみよう！

これは…失敗！？

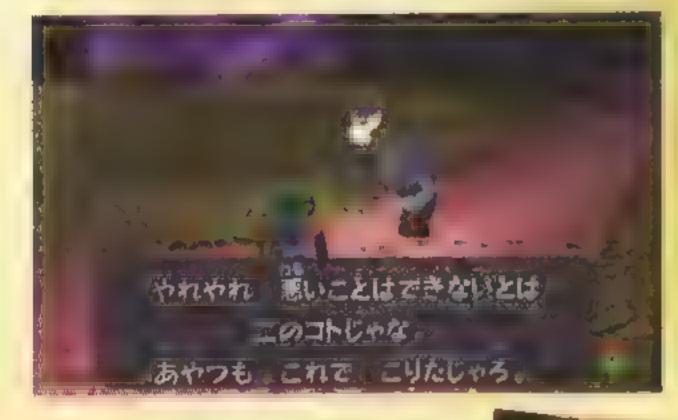
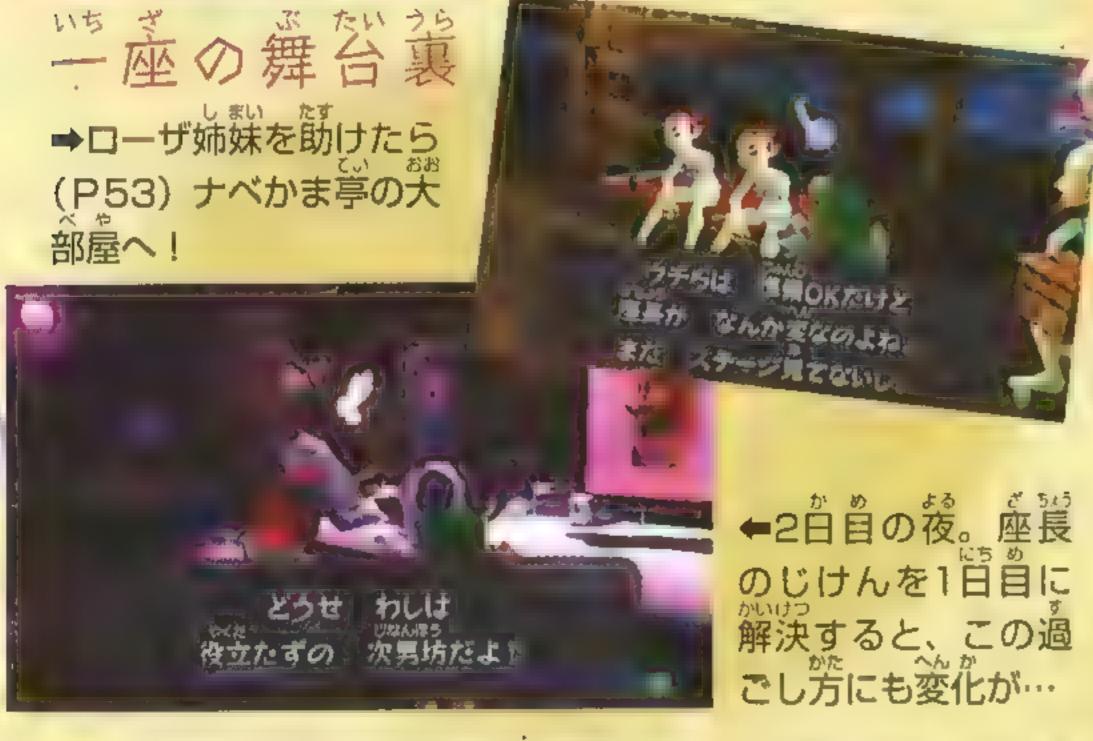
←スリの現場でサコンに矢を当てると、荷物が爆発して木っ端みじん？　事件が何一つ解決できなくなる

一座の舞台裏

➡ローザ姉妹を助けたら（P53）ナベかま亭の大部屋へ！

←2日目の夜。座長のじけんを1日目に解決すると、この過ごし方にも変化が…

ロマニー牧場の姉妹

←クリミアの営業トーク。母屋で聞いた場合は、ロマニーからのツッコミ付き

⬆ロマニーのオバケ退治を手伝う（P56）と、クリミアがミルクを町へ運ぶ。一度成功していると、二度目からは違うご褒美が。サイフ満タンで行ってみよう

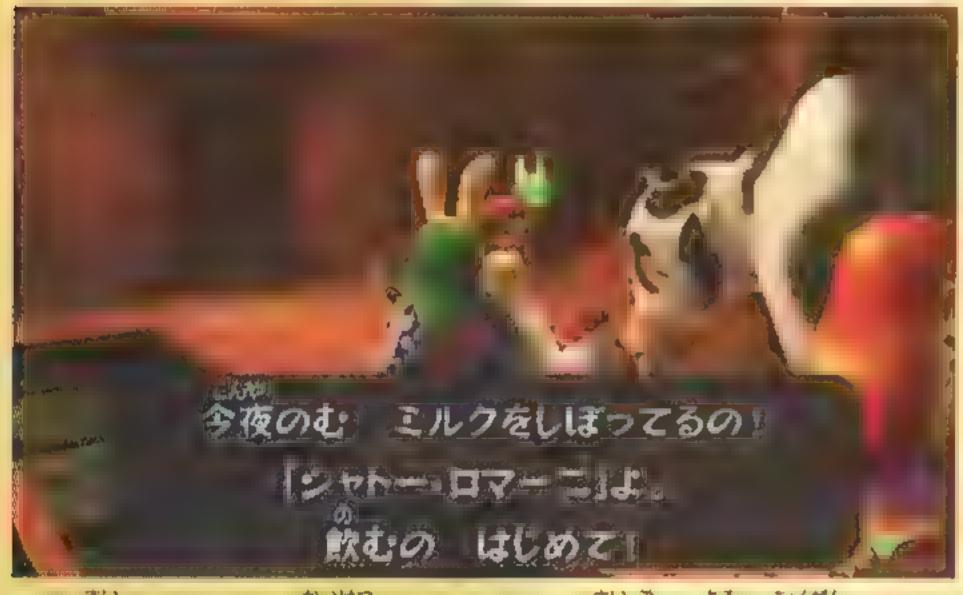
➡いっぽう、クリミアさんが馬車で出かける隙にロマニーと話すと…？　お面も付けてみよう

スケジュールメモ

団員手帳に記されない行動スケジュールを書き込んでみよう！

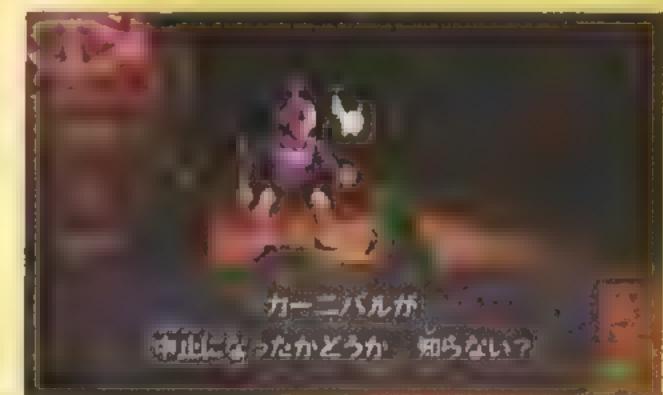
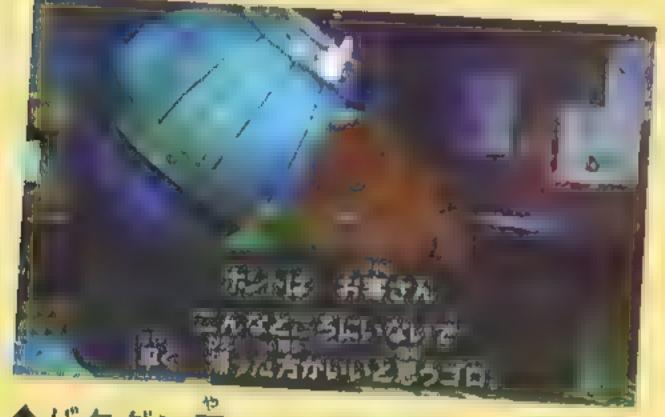
最期の日の姿

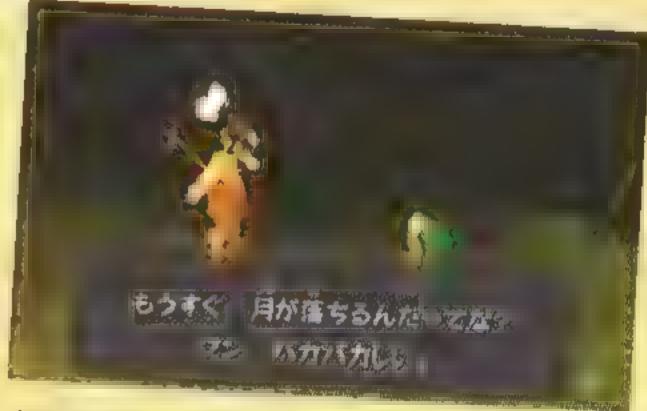
3日目はリンク自身もあわただしくなるが、落ち着いて町の人たちの様子を観察してみよう。いよいよ月が落ちそうとあって、胸の奥に秘めた思いがにじみ出てくる。急に態度の変わる人もいるかも…!?　また、事件の進め方によって、異なる3日目を迎える人も…。

最期の夜を迎える姉妹

⬆姉妹のじけんを解決したうえで、最期の夜の直前にロマニー牧場へ行ってみよう

町兵団の悲しい定め

⬆結局3日目になっても避難勧告が出ることはない…。P61のじけん「終わらない会議」をクリアしている場合、ちょっとセリフが変わる。切ない！

⬅持ち場を離れられない門兵。一度話しかけないと外に出させてくれないが、3日目に初めて話すと…

⬆バクダン屋のゴロン。リンクに「逃げろ」と言ってくる人は多い

⬆昼は大口叩いていた師範だが、いざとなると掛け軸の裏に隠れている

⬆ゴーマントラックにて。態度は相変わらずだけれど…

アンジュは待つか逃げるか？

⬆ロマニー牧場に避難するアンジュと家族。それぞれの思いを聞いてみよう。このとき、自分の行動によってアンジュは違う場所にいる場合も。アンジュのお母さんのセリフも変化する

数々のナイショ話？

「ゼルダの伝説」シリーズでおなじみのセリフといえば「ミンナニ　ナイショダヨ」とそのバリエーション。ここタルミナでは、これが元になったセリフがとても多い。タルミナの人々は、ヒミツが多いのだろうか…。

⬅「○○にはないしょ」といったメッセージを探してみよう

最期の攻略の章

- あと26ページ -

ちょっと役立つお得情報入り

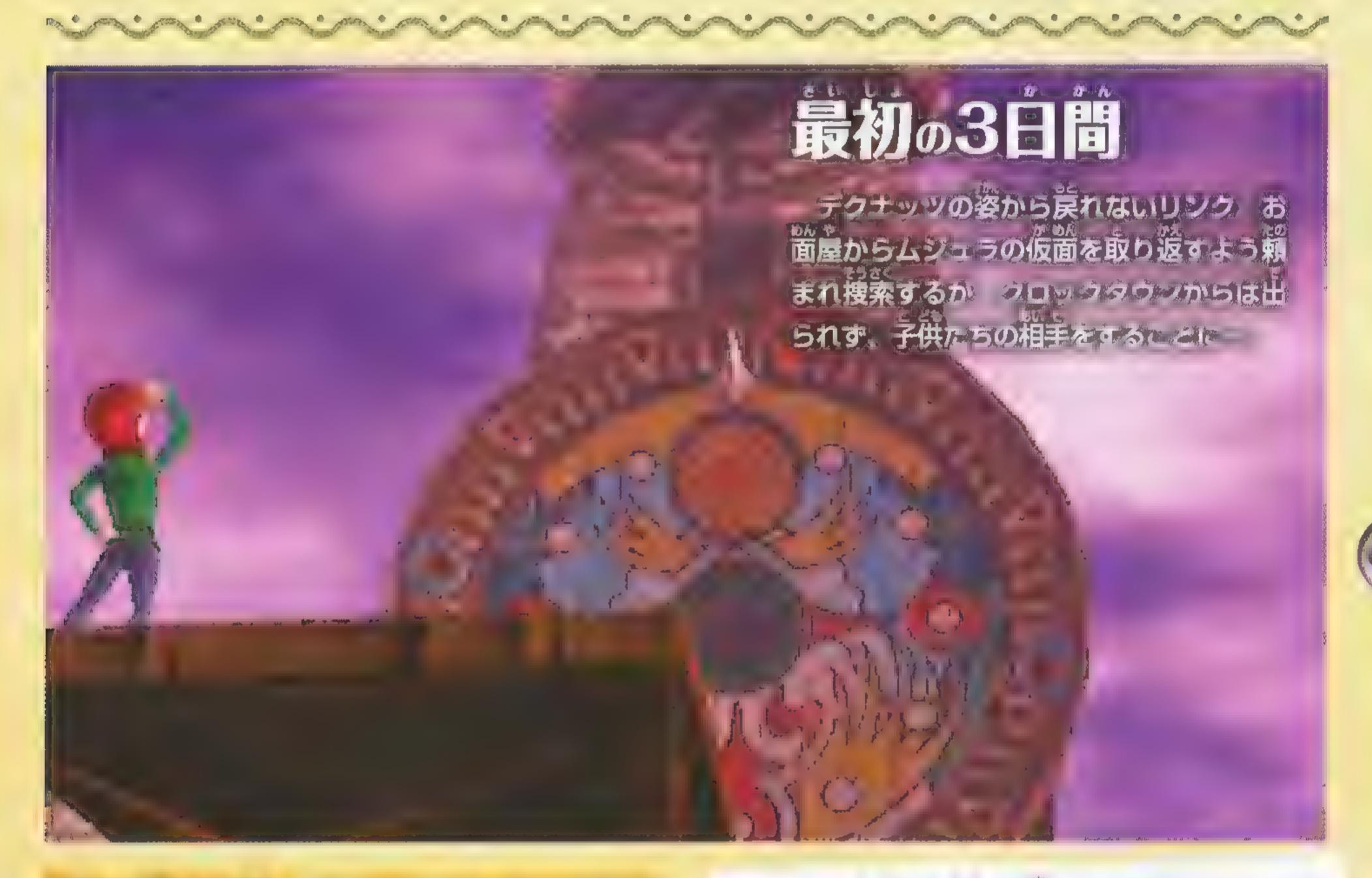
地域別ワンポイントガイド

ここでは地域別に分け、ストーリーに沿ってちょっとしたヒントを記していく。攻略には、時間の流れが遅くなる「時の逆さ歌」をあらかじめ奏でておこう。どうしても困った時は、シーカーストーンを利用するといい。

オカリナ　時の逆さ歌

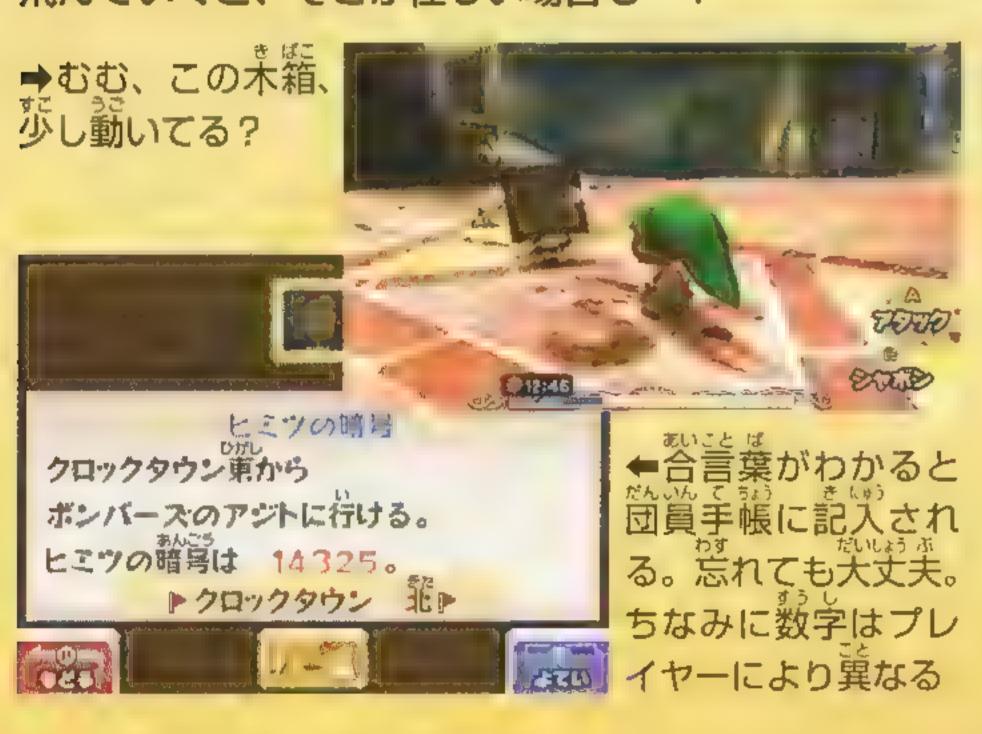
➡「時の歌」を逆から奏でたもの。これ重要。攻略の際には必ず「時の逆さ歌」を使おう

最初の3日間

デクナッツの姿から戻れないリンク。お面屋からムジュラの仮面を取り返すよう頼まれ捜索するが、クロックタウンからは出られず、子供たちの相手をすることに―

かくれんぼ　ボンバーズを捜そう

クロックタウン中に隠れた5人の団員を捜す。隅々まで捜す必要があるが、たまにチャットがぴゅーんと飛んでいくと、そこが怪しい場合も…？

➡むむ、この木箱、少し動いてる？

⬅合言葉がわかると団員手帳に記入される。忘れても大丈夫。ちなみに数字はプレイヤーにより異なる

町の権利書は何か使いみちが…？

町の権利書、今の段階ではただ捨てることになる運命…。かと思いきや、1つだけクロックタウンで役立つ場所がある。ヒントは…権利書って何で出来てる？

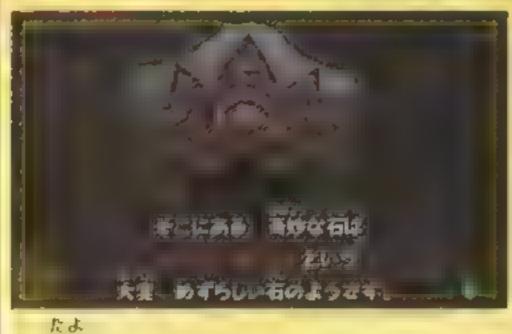
決戦の場へ　時計塔の上へ行くには…？

捜しているデクナッツは、どうやら時計塔の上にいるらしい。でも今のリンクでは時計塔の少し上にも登れない。何か近くにないか…。

➡アキンドナッツはデク花に入って商売をしている

いざ4地方へ!

無事にリンクの姿を取り戻したら、いよいよタルミナ平原へ出られる。平原からは、特徴的な地方が東西南北に広がっている。それぞれ進む順番をまとめてみた。

強い味方 シーカーストーンを頼ろう

↑頼りになるシーカーストーンは時計塔の中にある

➡進行状況によってヒントが増えていく

沼地方

クロックタウン南から出て、まっすぐ走っていけば、沼地方の入り口「ウッドフォールへの道」に入ることができる。大翼の像は沼地に入った所、ウッドフォールへ入る直前にある。

沼地方をクリアしたらココをチェック!

まずはデク姫を救出してデク王のもとへ。…とその前に、ウッドフォールの神殿ではぐれ妖精を全員助け出していたら、神殿から近い大妖精の泉へ向かったほうがいいだろう。

クリア後沼の水がキレイになると、コウメさんが元気なら新しい事業を始める。また、神殿で勇者の弓が手に入るので、弓を使った射的場などを訪れてみよう。

山地方

クロックタウン北からが近い。入るには、入り口をふさぐ巨大な氷や雪玉を処理しなければならない。大翼の像は山里の鍛冶屋前、スノーヘッドの神殿へ続く細い道の手前にある。

山地方をクリアしたらココをチェック!

大妖精の泉は、スノーヘッドの神殿を出て下に降りた周辺。山地方の雪や氷が溶け、春がきたような状態に。今まで埋もれていた場所をいろいろ巡ってみると、ビックリする発見があるかも!?

海地方

クロックタウン西から出ると近い。海岸へ続く道には高い柵があるので、徒歩で突破するのは不可能だ。大翼の像はグレートベイの海岸の海洋研究所前、ゾーラのみさきの裏手にある。

海地方をクリアしたらココをチェック!

大妖精の泉は、ゾーラのみさきでたくさんのヤシの木の向こう。びゅんびゅん飛べるといいのだが…。

グレートベイの神殿をクリアすると、海岸でミニゲームを始めるおじさんが登場。また、この地方でフックショットが手に入るので、いろいろな場所でフックが引っかかる場所を探してみるといいだろう。

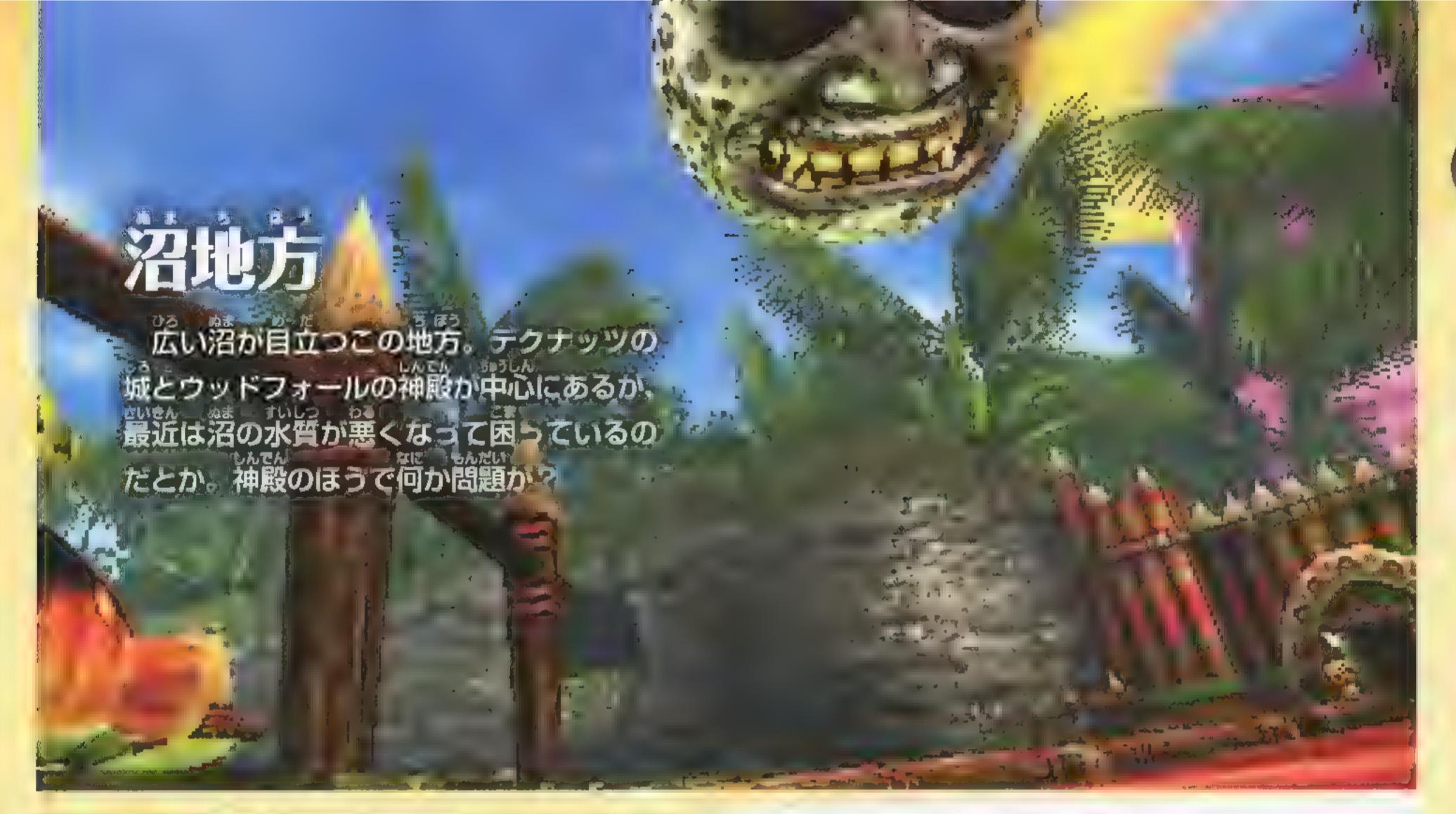
谷地方

クロックタウン東から出ると近い。イカーナへの道で、大きく切り立っているガケを登れないと渓谷へは入れない。大翼の像はイカーナ渓谷の上段、ロックビルの神殿前にある。

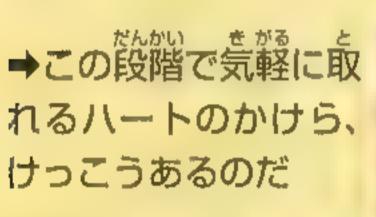
谷地方をクリアしたらココをチェック!

大妖精の泉はイカーナの渓谷にある。ロックビルの神殿をクリアしたら、オルゴールハウスなど、キャラクターのいる場所を訪れてみると新しい発見があるかもしれない。

沼地方

広い沼が目立つこの地方。デクナッツの城とウッドフォールの神殿が中心にあるが、最近は沼の水質が悪くなって困っているのだとか。神殿のほうで何か問題が？

沼への準備 できるだけハート増やす？

クロックタウンから沼地方へ向かう前に、クロックタウン内やタルミナ平原を探索して、ルピーやハートのかけらを集めてみるのもいいかもしれない。沼地や神殿へ行くと攻撃も激しくなるので、序盤、3つしかないハートが1つでも増えたらだいぶ違うだろう。

➡この段階で気軽に取れるハートのかけら、けっこうあるのだ

⬅ウッドフォールへ向かう途中にも、かけらはある

水面じょんぷ 葉っぱを渡って進もう

沼地の水辺は、デクナッツリンクで葉っぱを渡り歩くことができる。水面を5回まで跳ねられるので、その間に次の葉っぱへ！

何度でもできる！ 簡単にルピーを稼ぐ方法

クロックタウン東の北東側から南方面へダッシュ、屋根や看板を足場に射的場屋上へ。そのまま進むと100ルピーがある。また天文観測所に通じる地下道に入ってすぐ、水道を左に進んだ先にも100ルピーがある（要バクダン）。時の歌で最初の日に戻ればまた取れるので、ゲーム序盤の日課にしたい。

⬆ハニーとダーリンの店の的2つをジャンプの足場にして射的場の屋上へ！

⬆地下に降りてすぐ左へ。突き当たり左に小部屋がある。ヒビの壁にバクダン！

ゾーラリンクなら沼も走っていける！

ゾーラの仮面をゲットしたあとなら、ウッドフォールを囲む沼はゾーラリンクで走り抜けることができる。じけんメモを埋める時など活用しよう。

⬆頭身の高さが役に立つ

神殿への道 デク花で活路を見いだそう

デクナッツの城を攻略するにも、ウッドフォールの神殿へ向かうにも、大切なのはデク花の使い方。デク花ジャンプする時も、状況を見てタイミングを計ろう。

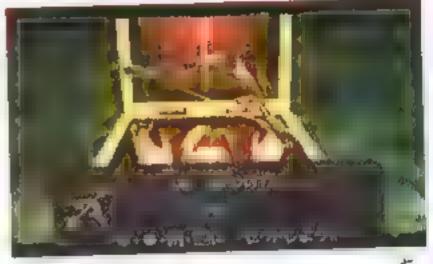
➡城も中庭の上にあるデク花を渡る。先の敵を倒してからジャンプしよう

⬅デク花から飛び出すとき、そばの敵にダメージを与えることができる

ウッドフォールの神殿

中心に巨大な花があるのが特徴。下層は毒々しい水面が広がっていて、リンクが入ると体力をじわじわと奪っていく。デクナッツリンクの水面飛びが役に立つはずだ。

途中で「時の歌」を使うタイミング

もしも攻略の途中で3日間に間に合わない！ と思ったら、何かなくならないアイテムをゲットしたタイミングで時の歌を使いたい。そのアイテムを使うことでやり直しやすくなるはずだ。

⬆だいたいアイテムを取ったタイミングが戻り時

中心と周辺　巨大な花を開かせよう

神殿の中心部には、巨大な花が。神殿を進めて勇者の弓を手に入れたら、花の中心にあるしょく台に火をつけたい。でも火はない。…どうする？

⬆この位置は手前のしょく台の火がジャマで目標が見にくい。…ん？ 火がある？

⬆もちろん、デクナッツリンクの能力も神殿内でたくさん活躍するのだ

はぐれ妖精　15人を集めよう

1つの神殿にいるはぐれ妖精は全部で15人。泡や宝箱に閉じ込められて動けないはぐれ妖精や、何かに隠されているはぐれ妖精もいるのだ。

➡浮遊しているはぐれ妖精なら、大妖精のお面で引き寄せられる

⬅こんなハチの巣にも、はぐれ妖精が隠されていたり…？

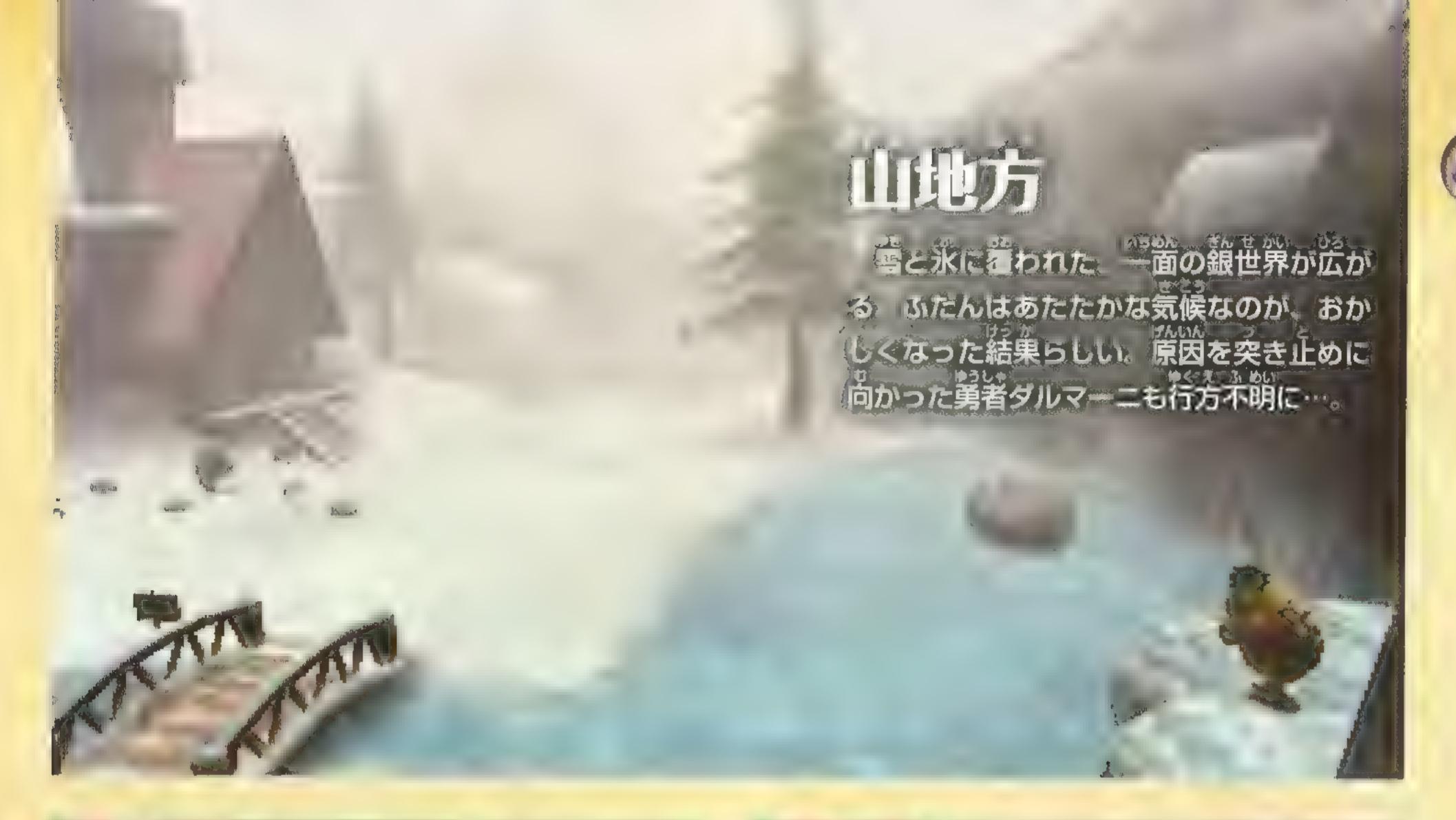
BOSS　密林仮面戦士 オドルワ

デクナッツリンクが使えるデク花が部屋のあちこちにある。これを使うと、ボスを倒しやすくなるということ…？ オドルワは剣を大きく振ったり小さいザコを呼んだりやっかいなので、しっかり防御しつつ動きを見つつ、攻略法を探していこう。

⬆デク花に入ると、何やらキョロキョロ？

➡小さなザコを始末するのはリンクのほうが楽かも。回転斬りで一掃すると気持ちいい！

山地方

雪と氷に覆われた一面の銀世界が広がる。ふだんはあたたかな気候なのが、おかしくなった結果らしい。原因を突き止めに向かった勇者ダルマーニも行方不明に…。

山への準備 雪玉を壊せるアイテムは…

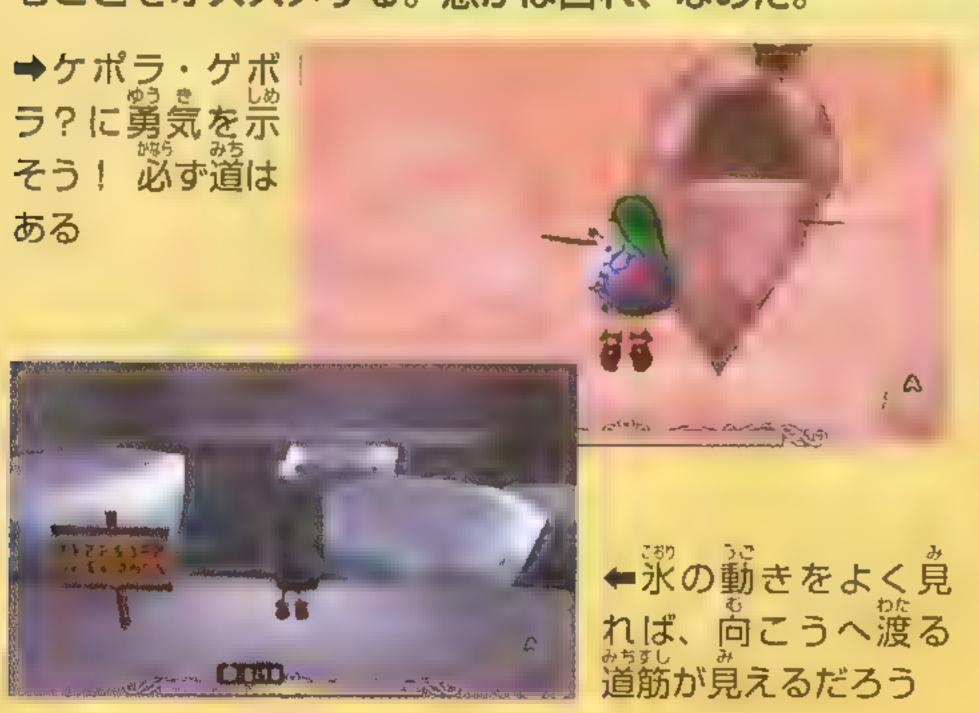
山地方へ向かうには、入り口にある大きな氷を破壊しなければならない。よく見ると、その上に大きなつららがあるので、何かで衝撃を与えたいところだ。その先も雪玉で道がふさがれている。ここはバクダンがあるといいのだが…。ボム袋は手に入れただろうか？

➡バクダンを投げて、雪玉を壊してしまおう

慎重に! 落ちついて視点合わせ

ケポラ・ゲボラの試練やダルニアの魂を追いかけるイベントが続くが、どちらも足場に特徴がある。焦って落ちてしまうのが一番のタイムロスなので、1歩1歩確実に、カメラを操作しやすい向きに整えながら進むことをオススメする。急がば回れ、なのだ。

➡ケポラ・ゲボラ？に勇気を示そう！ 必ず道はある

⬅氷の動きをよく見れば、向こうへ渡る道筋が見えるだろう

長老探索 1つの歌を2人から聞く!?

ゴロン族に伝わる歌を教えてもらいたいが、知っている長老が行方不明。ゴロンのほこらにいる息子に捜してほしいと頼まれてから、ぜひ長老を助けてあげよう。寒い気候で、長老を見つけたら温泉のお湯で温めてあげたい。長老を助けたあとも、まだ歌をゲットするためにやらなければならないことがある。やはりここはゴロンたちに話を聞いてみるべし。

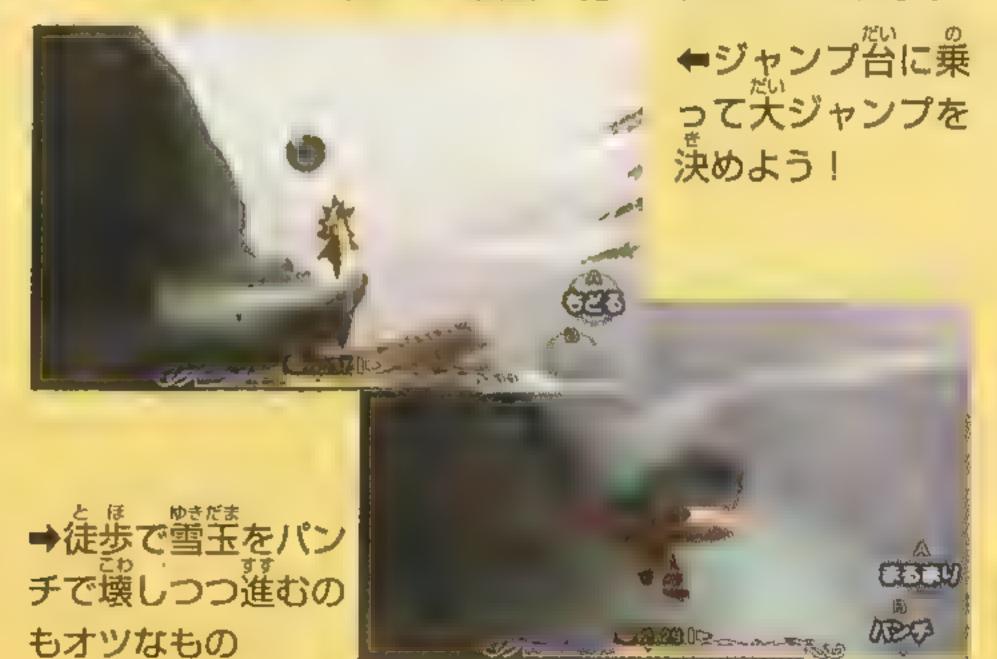
温泉のお湯が出る場所はまだある!?

ダルニアの墓ではお湯が取れるが、実はもっとゴロンの里に近い場所でも温泉のわいている場所がある。ただ、そこまで行くにはお湯が必要。さて、どこを溶かす？

神殿へ 険しい雪道をゴーゴー!

スノーヘッドの神殿へ向かう道は、細く険しい。ゴロンのダッシュで一気に行けると気持ちいいが、落ちやすくもあるので歩いて確実に行ってもいいだろう。

⬅ジャンプ台に乗って大ジャンプを決めよう！

➡徒歩で雪玉をパンチで壊しつつ進むのもオツなもの

スノーヘッドの神殿

いたる場所が氷漬けになっていたり、雪玉が置かれている。かと思えば地下にはマグマ。中央の高い吹き抜けで上下する巨大柱と各階の構成が特徴的な神殿だ。

フックショットがあると縦横無尽に進める

はぐれ妖精集めなど、再びこの神殿を探索する時は、炎の矢で氷をすぐ溶かせるので進行が容易だろう。また、しょく台や宝箱にフックショットを使えばさらに楽！

中心と周辺　巨大柱とまわりの部屋

この神殿は、中央に大きな柱があり、その周りに小部屋がある。それが何層にも重なっているのが特徴だ。巨大柱は特定のスイッチを押すことで上がったり下がったりするのだ。また、氷漬けの場所もたくさんある。炎の矢をゲットすることができたら、行動範囲はかなり広がるだろう。

⬅ゴロンの能力がいろいろな場面で活躍するだろう

➡氷漬けの宝箱も、炎の矢があれば開けることができる

はぐれ妖精　隠れ方はいろいろ

箱の中はもちろん、この神殿ではまことのメガネを使うと見つけられるはぐれ妖精も多い。壁を柱を天井を、いろいろな角度から探索してみよう。

⬅こんな場所の箱にもはぐれ妖精が隠れているのだ

➡デク花で飛び降りると壁にくぼみが見えた…！

⬅何もなさそうな空間にも、足場が隠されていることがある

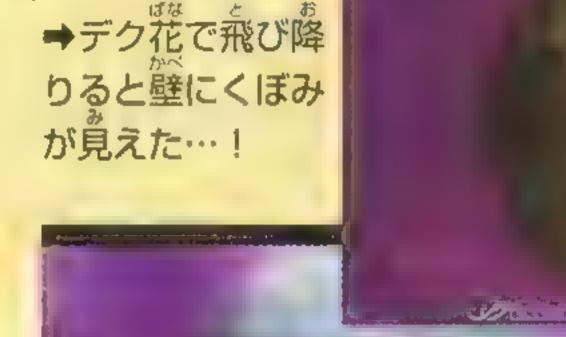
BOSS　仮面機械獣 ゴート

炎の矢で氷を溶かしたらボス戦開始。とても速いスピードで走るゴートに追いつくなら、やはりゴロンリンクだろう。体当たりでどんどんぶつかってみよう。何か突破口が見つかるかもしれない。

⬆ジャンプ台を使えば、上から体当たりできるだろう

⬅何か出てきたが、ゴロンのパンチなどは届かない。ここは飛び道具で…？

海地方

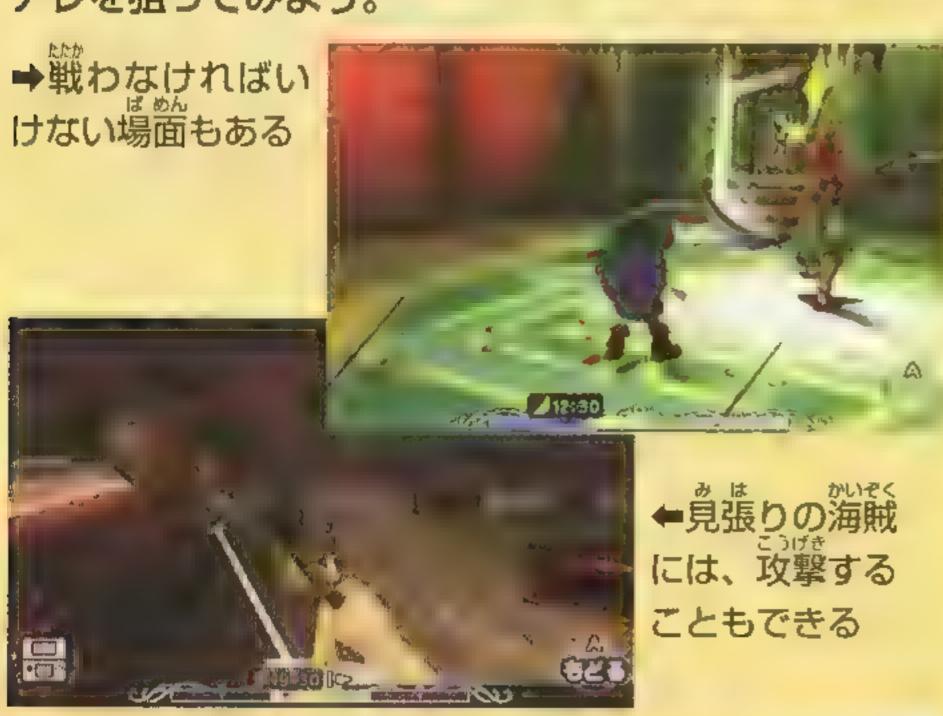
気持ちいいブルーの海と空が広がるが、いたる場所で不穏な動きが。ゾーラ族の人気バンドはボーカルに異変が起こり、美人ぞろいとウワサの海賊も怪しい行動を…

海への準備 海岸手前の柵を越えよう

グレートベイの海岸へ行くには、入り口にある高い柵を越えなければならない。リンクの力では無理なので、誰か強力な仲間が必要だ。そういえば、ハイラルを旅立った時にいっしょだった馬のエポナ、今どこでどうしているかなぁ…。

タマゴ集め1 海賊の砦で隠密行動

ゾーラのミカウに頼まれたタマゴ集め、まずは海賊の砦にある4つをゲットしたい。リンクが海賊に見つかると外に追い出されてしまうので、見つからないよう、慎重に。海賊の頭の会話を聞いた部屋では、弓でアレを狙ってみよう。

➡戦わなければいけない場面もある

⬅見張りの海賊には、攻撃することもできる

すごーく影の薄い人がどこかにいる!?

ウワサでは、この海賊の砦のどこかに、誰にも気づいてもらえない影の薄い人がいるらしい。見えない物も見えるアレなら、その人を見つけられるかな…？

4つのあきビンが欲しい場面

タマゴを取るときは、あきビンに入れる必要がある。海賊の砦を一気にクリアするにはビンが4つあると便利。ビンがもらえるじけんを先にこなすといいだろう。

タマゴ集め2 トンガリ岩の探索

残りのタマゴは、トンガリ岩にいるウツボが持っているらしい。しかしトンガリ岩へは普通に泳いでもたどり着けない。海に詳しい生き物の助けがいるのだ。どうやらその生き物を捕まえた人がいて、その人はとても美人の女性が好きなのだとか…。

➡光っているのが、トンガリ岩へ導いてくれる生き物

⬅ウツボは海底にたくさんいる。誰がタマゴを持っている？

2回目以降は道案内不要

一度トンガリ岩を通ることができると、下画面のマップに正解の道筋が表示されるようになる。これをなぞるように進めば、いつでも行き来ができるのだ。

グレートベイの神殿

激しい渦の中にあるこの神殿に入るには、カメの力が必要だった。神殿内は豊富な水が通る赤と緑のパイプが張り巡らされ、各所の水車を回して強い水の流れを生んでいる。

バルブを操作 水流で道を切り開く

最初の部屋は水中のバルブを操作して足場になる水を噴出させる。道なりに進んだ次の部屋は、水中で大きな渦を作っている。ゾーラリンクで飛び込もう。水中には2つの通路があるが、まずは上のほうにある道へ。先の部屋にはコンパスと小さなカギがある。

➡歯車は、水の力で回転している。これを逆にできれば…

⬅渦を起こしている水中、入れる通路が2か所だ。逆回転にできたら、違う道へ入れる

強くてたたきい 手ごわい中ボスに注意

この神殿には、手ごわいワート、マッドゼリーという中ボスがいる。どちらも矢を使って、魔力も使って戦いに挑んでみよう。

➡床、マッドゼリーの影をよく見よう！

⬅大きな目を狙いたいが動きが速い！

はぐれ妖精 フックショットが活躍

この神殿のはぐれ妖精は、隠し部屋のように見つけるのが難しい場所によくいる。上から下から、マップを見ながらよく探してみよう。

⬅横からは見えない死角にも小部屋があたりする

➡天井のポイントも見逃さずに！

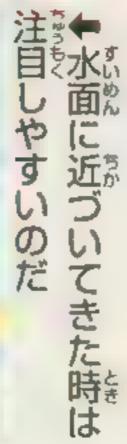
BOSS 巨大仮面魚 グヨーグ

⬅水面に近づいてきた時は注目しやすいのだ

巨大なサカナのボス。水の中では動きも攻撃も強い強敵だ。しっかり注目しながら、固そうな顔に負けない威力の攻撃を当てたいところだが…何かいい物が近くにないか!?

⬅近寄ると吸い込んでくる。この間に…!?

谷地方

太古の城や死者を祭った墓場、遺跡のような建物が見受けられる。最近は死霊がわんさかと出るようになってしまったらしく、生ある者の気配はとても弱い。

谷への準備　仲間のようなお面が必要?

谷地方へ入るためには、フックショットのほか、とあるお面が必要になる。谷地方は死者や魂、そして犯罪者も隠れ家にしているらしいから、ドロボウや夜盗のような人が持っているのか…?

親子愛　オルゴールハウスのヒミツ

イカーナの渓谷でオルゴールハウスのまわりにいたギブドを消し去ったら、ハウスに入りたい。でも女の子が警戒してなかなか入れない。ちょっと様子を見てみよう。

私の家に 近よらないで! お父さんは アンタたちの 仲間なんかじゃない!

➡普通に近づくと扉を閉められてしまう

➡女の子が坂へ向かう姿が見える。このスキに!

ギブドが欲しがっている物は何だ!?

井戸の底では、ギブドが欲しがっているアイテムを渡す必要がある。最初の2人は、少し離れた場所でゲットできるアイテムをそれぞれ望んでいるようだが…?

光の矢ですぐにルピーがたまる方法

光の矢をゲットしたあとなら、イカーナ渓谷の夜はルピー稼ぎにもってこいの場所だ。用意するものは光の矢と魔力のみ。渓谷は夜に青バブルが多数出現する。これを光の矢で倒すと必ず50ルピー落とすのだ。倒してもすぐに青バブルは復活するので、近くを往復するだけでたくさん稼げるはずだ。ルピーをガッツリためる絶好のポイント。

⬆渓谷の大翼の像近くで、矢と魔力のビンは取れる

⬆倒しても近くに青バブルがいるので、入れ食い状態

古城の構造　神殿への長い道のり

ロックビルの神殿へ行くためには、井戸の底やイカーナ古城といった場所を巡る必要がある。どちらもダンジョンのような謎解きが待っている。

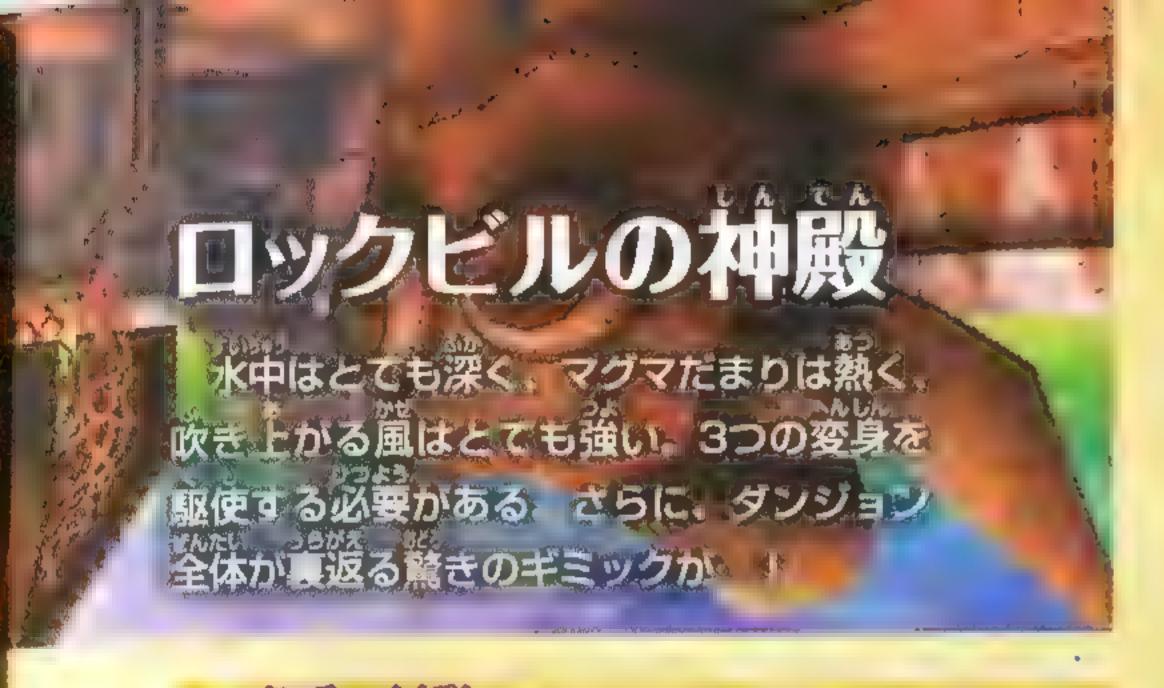
➡柱の上にもヒミツがあるようだ

⬅イカーナ古城ではミラーシールドも活躍する

ロックビルの神殿

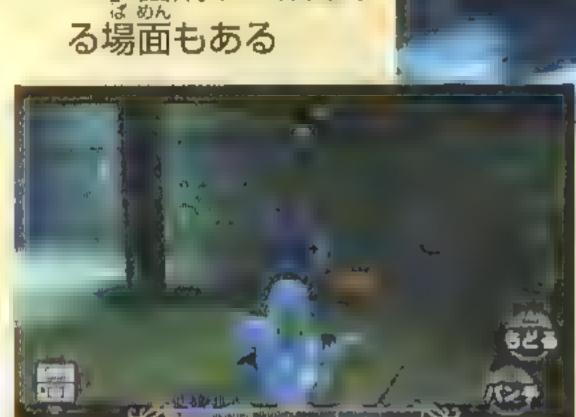
水中はとても深く、マグマだまりは熱く、吹き上がる風はとても強い。3つの変身を駆使する必要がある。さらに、ダンジョン全体が裏返る驚きのギミックが…

神殿をひっくり返したあとの便利な復帰方法

神殿を裏返してから再び元に戻した時、再開は大翼の像前からになる。しかし、押すスイッチは神殿を見て右側のだけでOK。動いてきた石に乗り、スイッチを離す（同じぬけがらをここに出す）と、岩が動いて神殿入り口横に着けるのだ。

最後の神殿　すべての力を駆使しよう

これが最後の神殿、さすがに歯応えがある。これまでにゲットしてきたデクナッツの仮面、ゴロンの仮面、ゾーラの仮面すべての力を駆使することになる。覚えたての「ぬけがらのエレジー」も活躍するはずだ。

←マグマに強いのはもちろんゴロン

→水面飛びが活躍する場面もある

←水底のスイッチは、ゾーラリンクでしか押せないだろう

大胆な展開！　部屋を何度も逆さにする

光の矢が手に入ると、神殿の大胆な構造を生かしたトラップがたくさん登場。キーポイントは、光の矢に反応するオブジェクト。目玉だったり、太陽だったり、宝石のようだったりする物が怪しいかも…。

↑マグマの部屋に入ると、すぐ正面に赤い紋章がある

↑床は細かい段差があるので、途中で部屋を回すのだ

はぐれ妖精　すべて宝箱の中にいる！

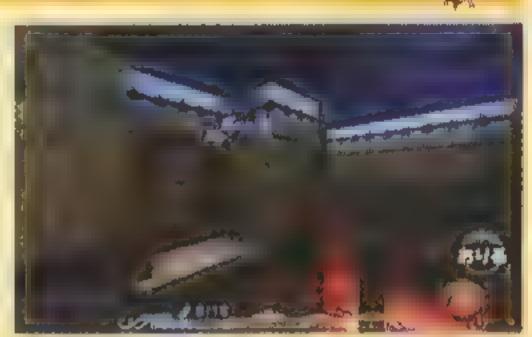
この神殿のはぐれ妖精は、すべて宝箱の中。スイッチで宝箱が出たり、天井に逆さまに出たり…。

BOSS　大型仮面虫　ツインモルド

長く、そして巨大な2匹の敵。まずはしっかりした足場の上で動きを観察してみよう。弱点のようなものが見えてくるはずだ。途中からは「巨人の仮面」でリンクも巨大化する展開に…！

←目玉のように見える場所は、比較的やわらかそう？

→巨人の仮面の力で、ツインモルドとも対等に戦うことができそうな大きさに！　豪快なパンチをお見舞い！

お面、いくつゲットした？

リンクが変身する仮面以外にもいろいろなお面が登場する。ここでは、最終決戦の前に、特殊な効果を持つお面をいくつかピックアップしておこう。

ブーさんのお面

かぶるとリンクが腰をかがめて、何かの香りを探している様子。何かを発見するとどこかに香りのエフェクトが見え、魔法のキノコがゲットできるのだ。

⬅香りが見える。クロックタウンでもキノコが取れる!?

ウサギずきん

見た目もかわいく、町の人の評判も上々。足が速くなるのでとても重宝するし、町の射的場の屋上を目指す時は、これがあるとジャンプで失敗することがほとんどなくなる。

➡普通のスピードだと、このジャンプでたまに失敗することがあるのだ

ブレー面

これをかぶった状態でBボタンを押すと、リンクが行進を始める。音楽も行進曲になるのが楽しい。これに乗ってくれる人を探してみよう。

⬅ゆっくりとした足の動きで、しっかり行進する

座長のお面

涙が止まらない、思わず悲しくなるお面。顔がソックリのゴーマン兄弟には、このお面が効果てきめん。彼らの関係するイベントで使ってみよう。

⬅座長のお面を見て、牧場を出て行ったもう1人の兄弟を思い出した？

お面なし

お面あり

➡いつもはシャキーンとしているゴーマン兄弟のまゆ毛が、座長のお面をかぶるとショボーン

まことのお面

これをかぶるとゴシップストーンのウワサ話を聞くことができる。また、人間ではない生き物の気持ちも…？

⬅クロックタウンにいる犬、こんなことを思ってたの!?

月の中

あのおぞましい顔とはうって変わり、まぶしくさわやかな世界が広がっていた。だが、大樹の根もとでは最後の試練が待っている。

鬼神リンク

すべてクリアすると、うずくまった子供から鬼神の仮面がもらえる。これまで戦った神殿ボスとの再戦や最後の相手との戦いでのみ、この姿になれるという制限はあるが、この姿、パワー、魔力のビーム。正に鬼神。

月の中にいた5人の子供たち

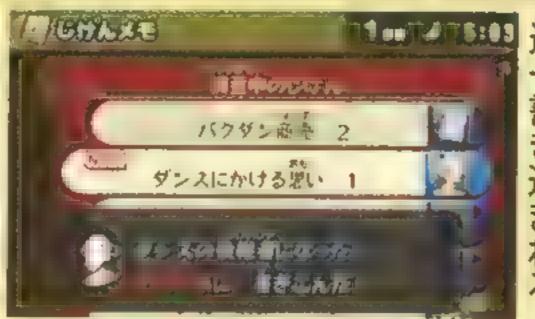
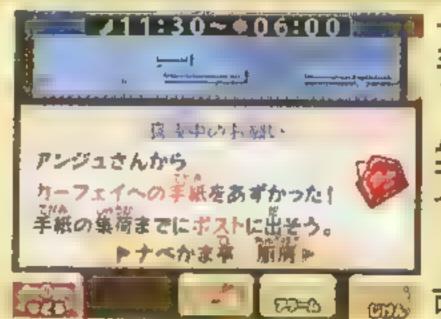
大樹の近くを走る4人の子供に規定数のお面をあげると、かくれんぼという名の試練が始まる。すべて挑戦するにはお面を全部集めていなければならない。

↑試練を始める時と、子供を見つけた時、それぞれお面が必要

➡お面が足りない時はうずくまる子供に話しかけて進もう

63件のじけん概要紹介

じけんメモ 書き込みガイド

団員手帳に書き込まれる「じけん」63件を、ちょっとだけ解説。連続して遊んでほしいじけんを独断でまとめてみた。各じけんに必要な条件などは「memo」に書き込もう。

←じけんが進むと逐一書き込まれる

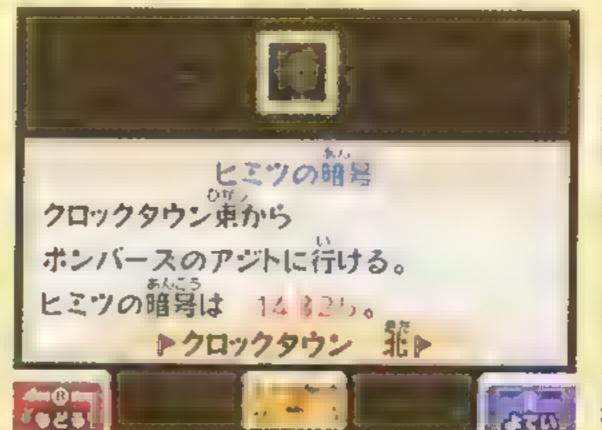
←物事が起こる時間も見られる。忘れたくない時間にアラームもセット可

ボンバーズの合い言葉

特になし

もらえるアイテム

クロックタウン北で、風船を割ろうとしている子供と会話。クロックタウンの各方面に隠れた団員全員を見つけよう。クロックタウンと別の場所にいけるだろう。

←合い言葉は、いつでも団員手帳で確認することができる。ちなみにヒミツの暗号はプレイしている人によって違うので、この写真の暗号が必ずしも正解なわけではない

権利書をめぐる「わらしべイベント」

最初の3日間でクロックタウンのデク花を譲ってくれたアキンドナッツ。彼らの種族は各地で物売りをしていて、それぞれ別の土地へ行きたいと思っているらしい。

アキンドナッツの頼み事1～6

もらえるアイテム

クロックタウンのアキンドナッツに月の涙を渡すと、町の権利書をくれる。そのほかの地方でもアキンドナッツがいるので探してみよう。また、各地のアキンドナッツはそれぞれアイテムを販売している。

⬆それぞれ違う地方に憧れているらしい

地方別アキンドナッツの売り物リスト

沼：ふしぎなマメ 10ルピー	海：緑のクスリ 40ルピー
山：巨大なボム袋 200ルピー	谷：青いクスリ 100ルピー

宿屋のオバケ

もらえるアイテム

深夜、ナベかま亭のトイレからニョキっと何かが現れる。正体はわからないが、何か困っているので何かを渡してあげよう。「カミくれ！」と言っているのでカミっぽいものを。

⬇カミをあげたあとのリアクションにも注目

ボム袋とスリとマニ屋と古いお話

バクレツのお面は時の歌を使った直後でもバクダンが使えて重宝するので早めに取りたい。それに連続したじけんは同じ3日間で。歴史&神話は別の3日間で進めたい。

バクダン商売1～3

もらえるアイテム

バクダン屋のおばあさんを襲う物取りが、夜中に現れた！ どうにかして助けてあげたい。助けてあげられたら、きっといいことがある…？

マニ屋の掘り出し物

もらえるアイテム

とある条件を満たしていると、マニ屋で「夜更かしのお面」が販売される日がくる。価格が高いので、おサイフの準備をしておこう。

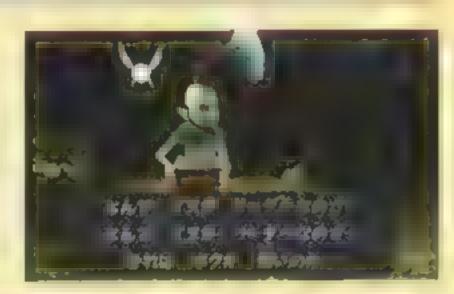
カーニバルの歴史 & タルミナの神話

もらえるアイテム

夜更かしのお面をかぶれば、ナベかま亭1階のおばあさんが話してくれる長い昔話も、最後まで寝ないで聞くことができる。

悲哀の音楽家とヒヨコたちの行進曲

アイテムつながりのじけん3連。いろいろ悩みをかかえている男性の悩みを聞いてあげよう。この3件は同じ3日間で通しプレイする必要はない。

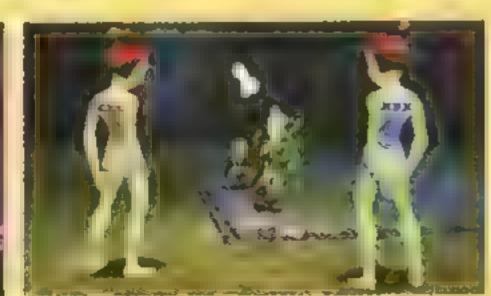
洗濯場で寂しそうに手回しオルゴールを鳴らすグル・グルさん。なにやら言いたいことがあるようなので、話を聞いてあげよう。

ロマニー牧場の近くにあるコッコ小屋で、ヒヨコを見つめるナデクロさん。月が落ちる前に、コッコに成長した姿を見たがっているようだ。

自分の家にいるポストマンに話しかけると、10秒ピッタリでボタンを押せと言われる。ウサギずきんがあると有利になるらしいが…？

ダンスにかける思い

もらえるアイテム

タルミナ平原のどこかにあるキノコ型の岩の上に、ある深夜踊っている人が。彼の話を聞いてカマロのお面をもらおう。そういえば、クロックタウンのどこかで踊りに困っている人がいたような…？

↑とても暗い深夜、タルミナ平原のこんな場所で踊っている人って…

↑お面の力で、不思議な踊りをするリンク。これで何かひらめく!?

最初の3日間で魔力をもらった大妖精さまに、今一度はぐれ妖精を届けよう。神殿を攻略する時に重宝するお面がもらえるのだ。

沼の大妖精さま

魔力ゲージ2倍

もらえるアイテム

ウッドフォールの入り口と、神殿を出現させた祭壇の中間ほどに、妖精の泉はある。大妖精を復活させると、使える魔力を2倍にしてくれる。

山の大妖精さま

大回転斬り

もらえるアイテム

スノーヘッドの神殿入り口から真下に落ちたすぐ横に、妖精の泉はある。大妖精を復活させると、大回転斬りが使えるようになるのだ。

海の大妖精さま

防御力2倍

もらえるアイテム

ゾーラのみさき、大翼の像からフックショットで小島を飛んで行くと妖精の泉がある。大妖精を復活させると、防御力を2倍にしてくれる。

イカーナの渓谷、オルゴールハウスの横のほうに妖精の泉がある。大妖精を復活させると、両手持ちで長く、攻撃力の高い大妖精の剣がもらえる。

ミニゲームをまとめて極める3日間

ダンジョン攻略の合間にでも、3日間をすべてミニゲーム巡りに捧げてみない？　という提案。ハートや持てる矢の数が増えるので、敵に苦戦している時にもオススメ。

町の射的名人を目指せ　1～2

クロックタウン東の射的場。水面から現れるオクタロックを狙い撃ちしよう。ただし青いオクタロックは制限時間が減る。高得点を取ることができたら、ステキな景品が。さらにカンペキにクリアできたら…!?

⬆配置と順番はずっと同じなので覚えるべし！

射的の達人への道　1～2

ウッドフォールへの道にある射的場。地中、空中、素早く走る敵など、さまざまな動きをするので難しい。出現パターンは決まっているので、ぜひパーフェクト、さらに残り時間のボーナス点でハイスコアを目指そう。

⬆左上、右上にはとても小さいが敵が見えるのだ

宝箱屋のゴウカな景品

もらえるアイテム

クロックタウン東の宝箱な外観が特徴の宝箱屋。お店のお姉さんはたくましい人が好みらしく、ゴロンリンクで話しかけてゲームを始めた時のみ、景品がルピーではなくハートのかけらになるのだ。

⬆ほかの姿の時より、あきらかに対応が違う

ちょいネタ　剣道場のドラを時間ピッタリに

剣道場の中にあるドラは、剣などで叩くと重い音がする。ふだんはそれだけだが、時刻の分表示が「00」と「30」の時に叩くと、ルピーが出てくるぞ。

➡剣道場の師匠がへそくりで貯金していたルピーだったり？（未確認）

日替わりゲームに挑め！！　1～4

クロックタウン東にあるハニーとダーリンの店。1日目のボムチュウ当て、2日目のバクダン・バスケット、3日目のマト当てを連日クリアしたらご褒美がもらえる。

⬆1段高くなってる場所から落ちないよう目標を狙う

⬆3日目、デクナッツで店に入ると的に変化が…!?

デク花ジャンプを極めろ　1～4

デクナッツのプレイスポット。すべてのデク花を乗り継ぐタイムを競う。配置は毎日変わり、3日通しで記録のタイムより早くクリアすると景品がもらえる。

⬆2日目の配置は、デク花が水平の輪を描いて動く

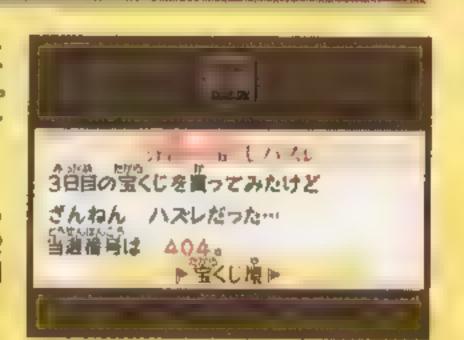
⬆水平、上下、縦横無尽に動く3日目はデク花の総決算

3つの数字で運だめし

各日当選で50ルピー

もらえるアイテム

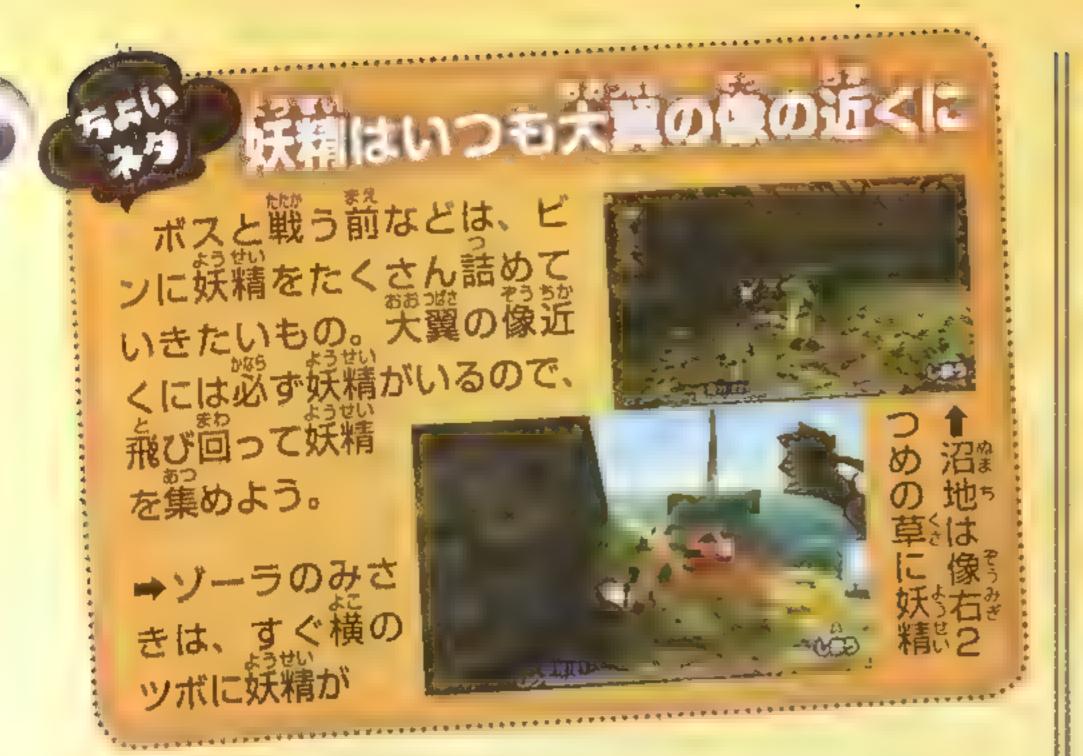
選んだ数字が夜の当選発表と同じだったら大当たりで50ルピー。このじけんのポイントは、リンクは同じ3日間を繰り返している、ということ。つまり当選番号も…？

めざせ剣道の達人！

床から出てくる木を切る修行。ハートのかけらをゲットするには上級者コースで満点が必要。切り方で得点が違うので、強力な技で木を切ってみよう。

妖精はいつも大翼の像の近くに

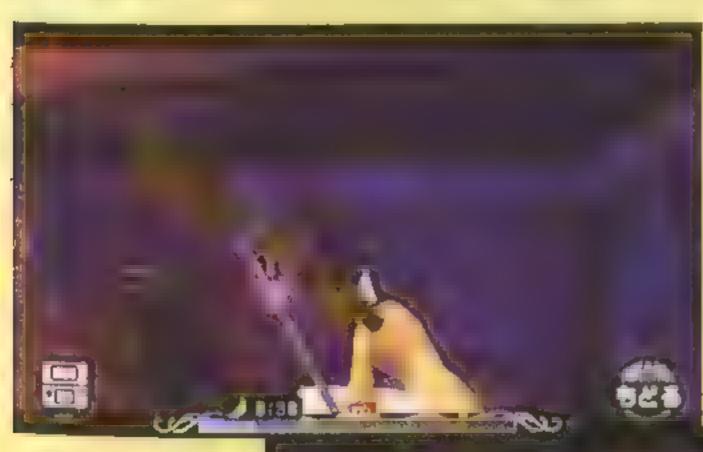
ボスと戦う前などは、ビンに妖精をたくさん詰めていきたいもの。大翼の像近くには必ず妖精がいるので、飛び回って妖精を集めよう。

➡ゾーラのみさきは、すぐ横のツボに妖精が

⬆沼地は像右2つめの草に妖精

早めにやりたい、サイフ大きさUP

ルピーは稼げるが、入れるサイフが大きくないともったいない。じけん：銀行のお得意様1はすぐ片付け、まず200ルピーまで持てるようにしよう。

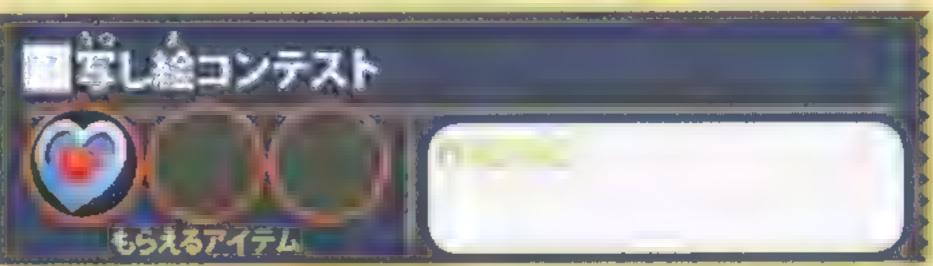
銀行に合計200ルピー以上貯金すると、大きなサイフがもらえる。さらにたくさんルピーを預けると、もっといいことが起こるかも…？

海のクモ館にいるクモをすべて倒し、黄金のスタルチュラの魂を30個集めればクリア。カサカサと音がする部屋には必ずクモが隠れているので探してみよう。グレートベイの神殿へ行けるくらいの状態だと進めやすいかも？

⬅天井のすき間にチラリと見えるクモ。矢で倒すのはいいが、魂はどうやって取る？

➡穴の向こうにクモがいることもある

沼地方で起こる「じけん」

じけん：デクナッツ王家の受難と、じけん：クスリ屋オババの新事業は、ウッドフォールの神殿をクリアした状態でスタートできる。あきビンはぜひ取っておこう。

オドルワを倒した直後、デク姫を助けデク王の元へ。お礼のかわりに、城を出て右手へ進んだほこらで執事とレース。がんばって追いかけてゴールを目指そう。

写し絵の箱で撮影した写真を、観光ガイドのおじさんが審査。けっこう変な人の写真を見せるといいらしいが、ウワサではおじさんの身内が近くにいるらしい…？

沼の水がキレイになったら、ボートに乗りながらホウキで飛ぶコウメの的を矢で射るゲームが遊べる。くれぐれもコウメさんに当てないように！

クモは全部で30匹。床や壁の穴に、何かアイテムを使うと出てくるかも？ ツボや大木には衝撃を与えてみて。天井にも何か怪しい物があるかも？ とにかく、カサカサ音がしなくなったら、その部屋はすべてのクモを取った証拠なのだ。

⬆マメがあると、すごく便利な場面が出てくるだろう

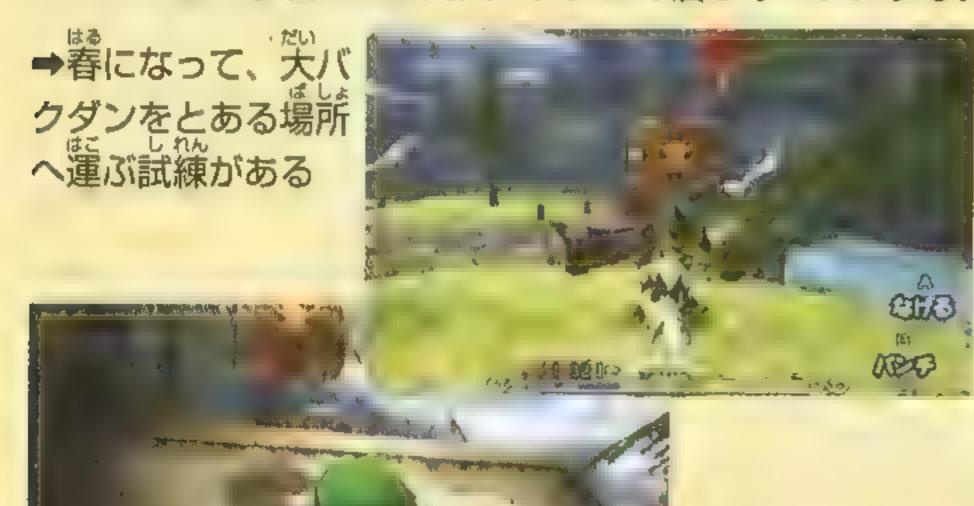
➡大きなツボの中にもクモは隠れているかもしれない

剣強化&牧場を救う充実の3日間

グレートベイへ入るのに必須なイベントをこなす時、同時に剣をパワーアップ+ロマニー牧場に関するじけんを、一度の3日間でクリアできたら効率的。手際のよさが必要だけど、ぜひ気持ちのいい手順を見つけてほしい。

大バクダンのシレン

これは充実の3日間を送るための前提となるじけん。なのでクリアしたら時の歌で最初の朝に戻ってOK。春がきたゴロンの里で氷漬けだった大バクダンの店がオープンする。

➡春になって、大バクダンをとある場所へ運ぶ試練がある

⬅坂道ではもちあるけないので、投げるといいだろう

ちょいネタ 望遠鏡で見える木登り男

天文研究所の望遠鏡で見るのは時計台だけではない。大きく左下のほうに望遠鏡を動かすと、木の影で何やらごそごそしている人が…？　タルミナ平原に出て、その木に向かって体当たりすると…。

⬆木の上のルピーを取ろうとしているのかな？

⬆体当たりすると、人もルピーも落ちてきた！

走れ！　ゴロンレース

スノーヘッドの神殿をクリアした世界で、ゴロンたちがレースを開催している。これに参加して優勝できたら、とても豪華な賞品が！

剣を鍛えろ！ 1~2

リンクの持っているコキリの剣をパワーアップしてくれるのが鍛冶屋。しかも、とあるアイテムを持っていると2段階まで強くしてくれるので、ぜひ目指したいところ。

⬅炉は氷漬け。春を待つか、アイテムで溶かすか…

➡剣を1段階鍛えるには翌日までかかるらしい

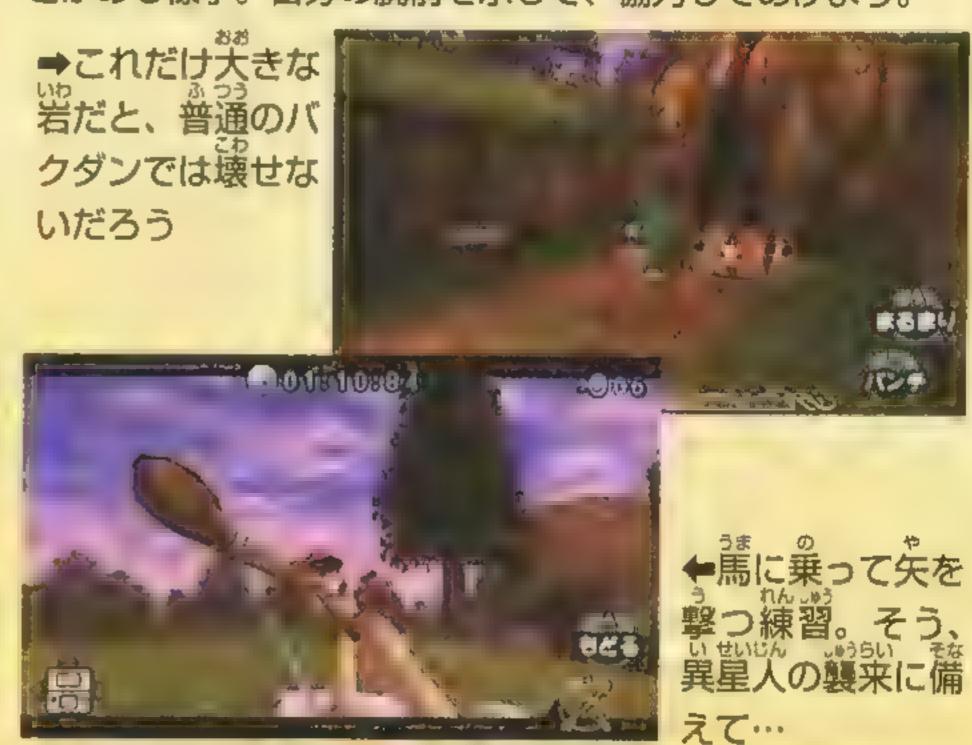
牧場のウシを守れ！ 1~2

ロマニー牧場へ行くには、道をふさぐ巨大な岩を壊す必要がある。早い時間に壊せたら、牧場に入ってクリミアさんやロマニーに会えるだろう。ロマニーは、何やら困っていることがある様子。自分の腕前を示して、協力してあげよう。

➡これだけ大きな岩だと、普通のバクダンでは壊せないだろう

⬅馬に乗って矢を撃つ練習。そう、異星人の襲来に備えて…

ミルクロードのレース場

リンクが特定の状態でゴーマン兄弟と話すと、レースのお誘いを受ける。これに勝てたら、不思議なお面がもらえるらしいのだが…？

ミルクを守れ!

1日目にロマニー牧場の危機を救っていると、このじけんが発生する。クリミアさんと馬車に乗り、襲ってくる2人の夜盗を弓で追い払うのだ。無事クリミアさんを守ることができたら、オトナなご褒美が…!

⬆あのお面をつけていると、夜盗はなぜか…?

ドッグレースの副賞

もらえるアイテム

ロマニー牧場にきたついで時間があったら挑戦しよう。別の機会にクリアしてもかまわない。とあるお面があると、犬の気持ちがわかるようになる。これで犬の調子を見極め、よさそうな犬で勝負しよう。

⬆調子のよさそうな犬は言葉も元気いっぱい!

タルミナ平原で起こる「じけん」

この2件は比較的最初の頃からクリアできるじけんなので、ハートを増やしたい時は積極的に挑戦してみよう。

おしゃべり石のヒミツ1~5

もらえるアイテム

タルミナ平原で見つかる地下への穴。そのうち4か所で、ゴシップストーンが4つ並んだ場所がある。大きな石の前でとある行動を取ると、ゴシップストーンの色が変わるのだ。4つの色をすべて変えられるといいことが起こるかも…?

アキンドナッツを追え! 1~2

もらえるアイテム

天文観測所の望遠鏡をのぞいていると、アキンドナッツを発見!? そのまま動向を見守って、どこに行ったか覚えておこう。その場所へ行ってみると…?

ちょいネタ　ブーさんのお面で全部ぶーぶー

まったく実用的ではないが、ブーさんのお面をかぶって回転斬りをしたり、エポナに乗ってムチを振ってみよう。いつもは「えいや!」と元気なリンクの声が、ブーさんの「ブヒ、ブヒ」という声になるのだ。

⬆かっこいい大回転斬りでさえ、ブヒブヒ声に…

⬆エポナに乗った勇姿(?)。たまにはいっか?

ミルクから見える大人の事情

ゴーマン兄弟とゴーマン座長は3人兄弟。なぜ別れて暮らしているか、そして兄弟たちの絆を感じることができる感動の一大巨編…なのかもしれない。たぶん。

心ふるわせるサウンド1~2

もらえるアイテム

ミルクバーにて、トトがサウンドチェックしている。バンド編成の音チェックをしたいらしいが、1人のリンクの協力できるのだろうか…? もしチェックが完了したら、近くにいる人が感動するかも…?

⬆こんなふうに4人同時に出られたらいいのだが

アンちゃんの味 1~3

もらえるアイテム

ナベかま亭2階で寝ているゴーマン座長に、あのお面をつけて話しかけてみよう。寝言のような口調で、アンちゃんのミルクが欲しいとのこと。兄と言えばあの人!

➡昨晩はミルクバーで飲み過ぎたらしいゴーマン座長

ちょいネタ　いやしの歌は看板も癒やす

タルミナのいたる場所にある、木製の看板。剣で斬りつけると切れて内容が読めなくなるが、この前でいやしの歌を使うと、看板が元通りになるのだ!

山地方で起こる「じけん」

左のじけんはスノーヘッドの神殿を攻略する時ついでにやっておきたい。右のじけんはもう少し先までストーリーを進めてから挑戦しよう。

ゴロンのほこらにて。メインストーリーを進めている途中、ほこらのどこかのしょく台に火がともるので、それをすべてのしょく台に移していこう。すると…？

⬆しょく台はかなりの数がある。ダッシュダッシュ！

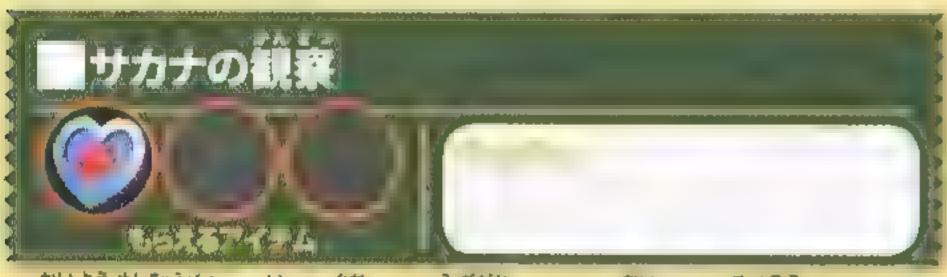
⬆ゴロンの大ジャンプはシャンデリアに届くか？

ゲーロのお面があると、タルミナのどこかにいるカエルと話をすることができる。すべてのカエルと話して、春がきたアノ場所で合唱団を再結成させるのだ！

⬆こんな木の上にもカエルがいるのだ

⬆どこかの神殿の中にいるカエルもいる

海地方で起こる「じけん」

グレートベイの海岸、そしてゾーラのみさきには、大小さまざまなじけんが待っている。リゾートでアクティビティを楽しむ感覚で挑戦しちゃう？

海洋研究所の入り口すぐ右側にある小さな水槽。このサカナたちは、何やらお腹をすかせている様子。ビンに入るアレを持ってきて、サカナたちにあげてみよう。

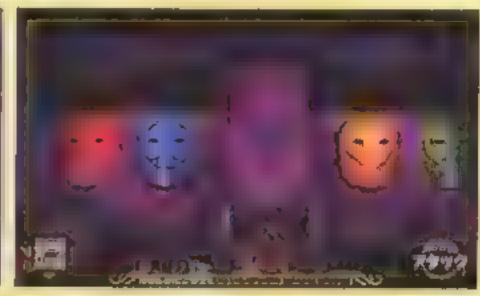
⬆エサはサカナが食べそうな物がいいだろう

⬆サカナの成長を見守るのも、なかなか楽しい

ゾーラのみさき、浜辺に並んでいる5つのツボに、ブーメランを一度飛ばすだけで全部壊せたらOK。失敗すると、ツボ代で10ルピーを支払わされてしまうので注意しよう。

⬆こんな感じで構えるといい感じ。何度か試して微調整を！

食堂などにいるスタルベビーには、あのお面を使うと話を聞くことができる。全員の話を総合して、食堂の謎を解き明かそう。正解するとご褒美が！

⬆この色と順番も、遊ぶ人によって変わる

⬆並んでいる色違いの仮面。模様も気になるね

ゾーラのみさき南東のガケをフックショットで登っていくと、滝上の渓流に着く。そこにいるビーバー兄弟と輪くぐり勝負をすることに。無事すべての輪をくぐれたら、アイテムがもらえる。ゾーラで渓流を気持ちよく泳ごう。

⬆浜辺に流木があるので、そこに登って上を見るとフックショットポイントが

⬆制限時間内にすべての輪をくぐってゴールできたら成功。ダッシュも使おう！

スターを激写せよ!

20ルピー〜
もらえるアイテム

ゾーラホール2階にいるゾーラはルルの大ファン。彼女の写真を欲しがっているので、撮影して渡してみよう。写真はぜひナイスショットを狙ってみたい。ルルも悩みが解決したら、安心していい顔が撮れるかも?

⬆いい表情の写真なら、きっとたくさんくれる?

ステージライト係募集!

バイト代5ルピー
もらえるアイテム

ステージの中央に立っているゾーラが、ライトの調整で困っている。ホールを照らす照明を、リンクの持っているアイテムで点灯してあげよう。

曲作りを手伝え 1〜3

ダル・ブルーのメンバーが新曲を制作中。ミカウもフレーズがあったようなので、メモなどないか捜してみよう。ほかのメンバーのアイデアを合わせていい曲に仕上げて!

⬆ゾーラホールの部屋にもフックポイントがある

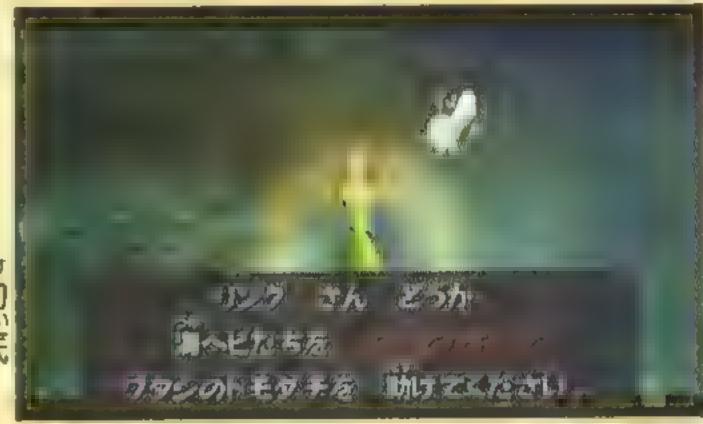
⬆リーダーに、さらっとあのフレーズを伝えよう

ちょいネタ 十字ボタンなどでオカリナが!?

オカリナ演奏を楽しみたいなら、ぜひ左手の親指も活用してみよう。まず、音を出している時に十字ボタンの上下で、半音上げ下げができる。また、スライドパッドを動かすと音にビブラートがかかるのだ。これらを駆使して、かっこいいフリー演奏に挑んでほしい。

➡変身すると違う楽器も楽しめるし!背景も凝った場所を探してみよう

ヘンなサカナ? 1〜2

漁師に捕まっているタツノオトシゴが困っているので助けてあげたい。漁師が欲しがっている写真を、あの砦で撮影してこよう。無事に助けだせたら、トンガリ岩入り口まで送ってあげる。と、またまたお願いごとが…!

➡トモダチを助けるため、海底へ行くことに

ちょいネタ 一度通れば正解ルートが見える

トンガリ岩への道は適当に走ると戻されるが、一度タツノオトシゴの案内を受けると下画面のマップに道筋がつくのだ。このとおり歩けば迷わない!

ある町兵のゆくえ

海賊の砦のどこかに、町兵がいる。海賊を避けつつ話しかけると、元気になるクスリが欲しいとのこと。それを持っていたら、無事元気になって移動を始める。彼は無事砦から脱出できるのか…?

⬆まことのメガネを使わないと見えない存在感!?

海の男の試練!

平和が戻ったグレートベイの海岸では、小さな小島を使った「ジャンプゲーム」屋がオープンする。制限時間内に、炎のついた小島へ渡ることを繰り返すゲーム。規定数以上をクリアできたら、ごほうびがもらえるはずだ。

⬆この船に乗ると小島のほうへ送ってくれるのだ

⬆カメラをこんなアングルにできると操作しやすい

世紀の一大ラブストーリー

結婚直前のカーフェイ失踪から始まるラブストーリー。たくさんの人物が絡み合い、複数のじけんをまたいで展開される、「団員手帳」最大規模のじけん群だ。

アロマ夫人のたずね人 1~3

失踪した息子の捜索を頼まれ、カーフェイのお面を受け取る。これでいろいろ聞き込みをしてみよう。夫人は最後の夜まで息子を案じ、クロックタウンに残る。調査を成功させて、ぜひ夫人にいい報告をしたい！

⬆マニ屋がとある部屋にいた。夫人への届け物!?

➡アロマ夫人は最後の夜、ミルクバーにいる

3人の「じけん」手順まとめ

アロマ夫人、アンジュさん、キータンのお面の少年が関係するじけんは、複雑に絡み合いながら3日間で進行していく。だいたいの流れを記しておこう。クリアする時の参考にしてほしい。

時間		出来事
＊1日目		
※早朝		キータンの少年が外に
朝10:00ごろ~	[illegible]	夫人が困っている
※午後早い時間		ナベかま亭で何かが…？
そのあと	[illegible]	何か決心した様子？
夕方前		旅人現る
夜更け	[illegible]	お願いごとを引き受ける
そのあと	[illegible]	お願いごとを達成する
※2日目		
夕方前	[illegible]	昨夜達成した行動の成果が
そのあと	[illegible]	頼まれた物を渡しに
※夜		とある場所で親子の会話が聞こえる
※そのあと深夜		怪しいお店に怪しい客が…？
＊3日目		
お昼過ぎ~	[illegible]	某所でキータンの少年の伝言を聞く
別のじけんをクリアするため、ここまでもう一度遊ぶ必要が…？		
夜	[illegible]	ドロボウのアジトへ潜入
深夜	[illegible]	夫人へお届け物
ラスト[illegible]前	[illegible]	うまくいけば再会!?
ラスト[illegible]前	[illegible]	うまくいけば再会!?

＊白字の「アロマ」はじけん「アロマ夫人のたずね人」、「アンジ」はじけん「アンジュさんの悩み」、「愛の証」はじけん「愛の証を取りもどせ」、のイベントです。「ー」は必須ではないが人物たちがとる行動です。

アンジュさんの悩み 1~5

もらえるアイテム

結婚を間近に控えたアンジュさんだったが、婚約者のカーフェイが行方不明になって不安な様子。夫人にも頼まれているし、ぜひ協力してあげよう。カーフェイは何か事情があって姿を隠していることを証明し、その証拠を渡すことができれば、アンジュさんもきっとカーフェイを信じられるはずだ。

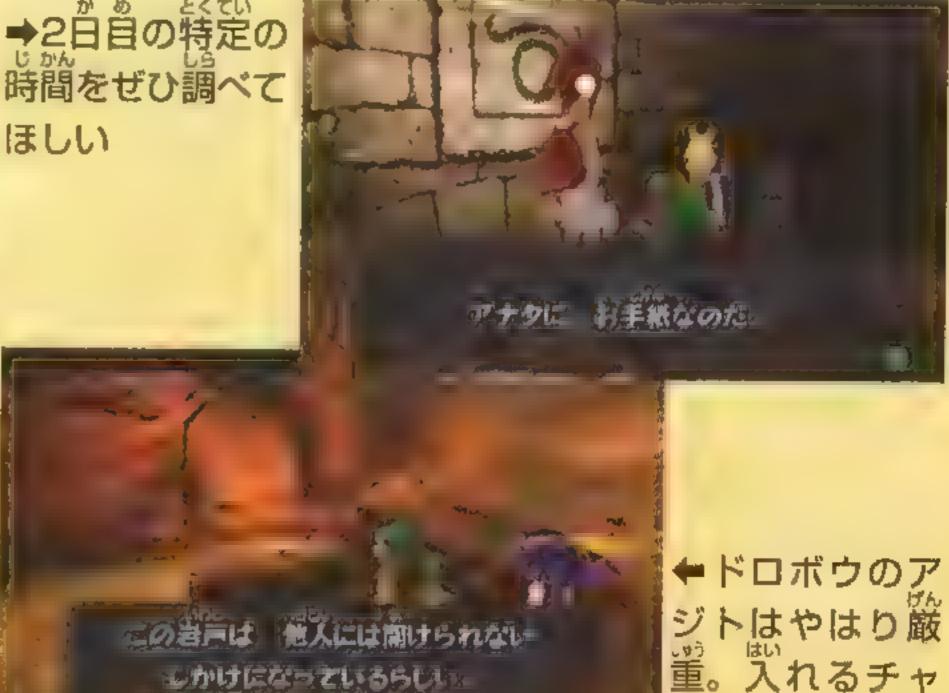
⬆深夜の相談。ナベかま亭に入るには少しコツが必要？

⬅このじけんでは、ポストの出番が訪れるのだ

➡リンクの行動しだいでアンジュさんの行動もさまざま変化

愛の証を取りもどせ 1~3

1日目にやるべきことをやっていると、2日目にキータンのお面の少年と会え、さらにうまくいけば会話することもできるだろう。少年が外で用事をすませているスキに…。また、クロックタウンで深夜におきる出来事をリンクが解決していなければ、3日目に少年がとある行動を実行する。危険そうなことなので、ぜひ手伝いにいってあげたい。

➡2日目の特定の時間をぜひ調べてほしい

⬅ドロボウのアジトはやはり厳重。入れるチャンスは一度きり

■ナベかま亭のお客さん

もらえるアイテム

memo

1日目は偶然なことに、リンク（またはプレイヤーがつけた名前）のゴロンが宿泊の予約を取っているそうだ。さまざまな条件をクリアできたら、代わりにその人の部屋のカギがもらえるぞ。本物がくるまでに…。

⬆同じ名前の人が予約してるなんてすごい偶然？

■キータンを探せ！

もらえるアイテム

memo

クロックタウンほか、いくつかの地方にある特定の場所（ざわざわしてるあたりが怪しい…）で、とあるお面をかぶってバッサバサしてみると、本物のキータンが出現。リンクに変わった勝負を挑んでくるのだ。

⬆タルミナの世界に関するクイズが出題される

■終わらない会議

もらえるアイテム

memo

連日、長時間言い争いが行われている町長室。みんな奥さんや子供など、家族がいて必死なのかも。新婚当時の甘い時代を思い出せたら物腰も柔らかく？

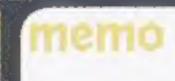
■ポストマンの悩み

もらえるアイテム

memo

仕事に悩んでいるポストマン。上司の局長の一言があれば、きっと悩みも解消する？　そのきっかけになるような手紙を届けてもらえたらいいのだが…。

■お面の子と遊ぼう 1～5

もらえるアイテム

memo

月の中の子供とのかくれんぼ（P51）をクリアすると、うずくまった子供から鬼神の仮面がもらえる。4人とのかくれんぼでは、それぞれハートのかけらも!?

ちょいネタ　神殿で大翼の歌を吹くと…？

大翼の歌は、各地域に点在する大翼の像まですぐに飛んで行ける便利な歌、というのが一般常識。でも、それはフィールドで使った時の話。大翼の歌を神殿の中で使ったらどうなるか？　その答えは「神殿の入り口に戻る」だ。迷ったり、攻略手順で戻りたい時にはとても重宝する。

谷地方で起こる「じけん」

ちょっと怖い雰囲気のじけんが3つ、まとまっている。戦う場面も多く、持っているハートの数なども関係するので、十分強くなってから挑むのもいいだろう。

■墓地のお宝を探せ！

もらえるアイテム

memo

イカーナの墓場で、墓を回るスタルベビーは、ぜひ連日観察してほしい。違いがあるはずだ。墓の下に入ることができたら、さまざまな仕掛けが待ち構えている。

⬆まことのメガネで敵が見つかる地下もある

⬆ダンペイさんが暗闇で困っている。なにか光を！

■谷の幽霊退治

もらえるアイテム

memo

幽霊4姉妹と対決。最後の幽霊は4つに分身するが、出現した時に本物はそれとわかるしぐさをしているのだ。よく見極めて、違いを探してみよう。

■強敵に立ち向かえ！

もらえるアイテム

memo

終盤で手に入るアイテムが必要らしい。今まで登場した4体の中ボスとの戦い。それぞれの部屋へ入るために必要なハートの数が決まっているようだ。

正義の秘密結社
ボンバーズに　栄光あれ！

めざせ　団員手帳マスター
手帳上手は　冒険上手！

じけんに　出くわしたり
他の団員から　うわさを聞いたりしたら
団員手帳に書きこもう！

クロックタウンや　タルミナのじけんは
全部　ボンバーズが　かいけつしよう！
団員しょくんの　かつやくを期待する！

ニンテンドードリーム2015年4月号別冊付録
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D　タルミナ大全